LE GÉANT DES CONSOLES NINTENDO

FÉVRIER 1994 - N 19

15F CADEAU le super calendrier d'infogrames

BANZAI

NOUVEAU !

Les "POCKET TIPS" avec la première partie de la MÉGA SOLUCE super totale de WONDERBOY 5 !

Un guide de poche qui ne te quittera plus !

En test : Zombies, World Heroes, Pop'N Twinbee, First Samurai, Alfred Chicken...

GAGNEZ !

Avec Sensible Soccer :

- une chaine Hi-Fi. (valeur 8000 frs)
- un an de championnat de France de foot.
- des jeux et des tas d'autres lots...

en P. 27

... recherche désespérément sa jolie Kitty !

Un canard, un canari, un chat, des martiens... Bonjour les dégâts !

Une histoire, deux dingues

2 crapauds, des rats, ... une sorcière.

M 4485 - 19 - 15,00 F

Belgique : 410 Fb
Portugal : 1100 Esc
Canada : 5,5 $

Portugal : 400 escudos
Suisse : 5,5 Fs
Autriche : 40 Sch

FEV 94 - N°19

POUR ENTRER
JURASSIC PARK
Look for this brand on all official Jurassic Park™ products. If it's not Jurassic Park™, it's extinct.
Jurassic park TM & © 1993 Universal City Studios, Inc & Amblin Entertainment Inc.
OCEAN SOFTWARE LIMITED · 2S BOULEVARD BERTHIE

A JURASSIC PARK

MIEUX VAUT AVOIR SES CARTOUCHES

ocean

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC.
& AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

75017 PARIS · TEL: (1)40539286 · FAX: (1)42279573

NUMERO 19 - FEURIER 1994

A la rédaction, on a tous fini l'année 93 sur les genoux ! Eh oui ! on se donne beaucoup de mal pour vous présenter les nouveautés, toutes les nouveautés, rien que les nouveautés ! Le-dessus, nous pensions que le début de l'année 1994 serait beaucoup plus reposant pour nos petits cerveaux en ébullition et pour nos pauvres pleins d'ampoules. En bien, il n'en est rien... Figurez-vous que, pendant que j'écris ces quelques lignes, nos envoyés spéciaux traquent l'info à Las Vegas. La capitale du jeu du Nevada organise chaque année, début janvier, un méga-giga-show-room des dernières nouveautés en matière de jeux vidéo. Ils vont prendre le compte rendu de nos experts dans le prochain Banzzai. Il y aura une interview écrite pour ceux qui suivent ! Bon, pour expliquer notre fatigue extrême (vous pouvez adresser la vitamine C à la rédaction), je vous dirai que, ce mois-ci, l'équipe a testé avec acharnement (thérapeutique ?) les crapauds de Battletoads, les morts vivants de Zombies, les fruites de World Heroes, les vaisseaux de Pop'n Twinbee et le sabre de First Samourai. Sans oublier les ninjas fumeux Techniques Ultimes de SFII, accoutrées avec amour et tendresse par notre spécialiste maison. J'ai nommé le grand David Fighter, le roi de l'escalope allemande (vous pouvez adresser les sachets de tilleul menthe à notre adresse.) ! Comment voulez-vous dans ces conditions qu'on soit en forme ! Enfin, sachez que vous pouvez aussi gagner une superbe chaine hi-fi Sony, en participant à notre concours sur Sensible Soccer. Voilà, maintenant, vous savez tout. Avant de nous quitter (snif (), ouvrez vos les Tips en page 27, eux m'en direz des nouvelles...

Banzzai

NEWS

10 LES TESTS DU MOIS

Daffy Duck (Super Nintendo), The Battletoads (Super Nintendo), Zombies (Super Nintendo), The Lost Vikings (Super Nintendo), World Heroes (Super Nintendo), Pop'n Twinbee (Super Nintendo), First Samourai (Super Nintendo), Goof Troop (Super Nintendo), Alfred Chicken (Super Nintendo), Félix the (Game Boy), Dr Franken (Game Boy)

27/28 LES BIDOUILLES

28 LES PETITES ANNONCES

29 LES TECHNIQUES ULTIMES STREET FIGHTER TURBO

30 COURRIER

Coincé dans un jeu ? Impossible de battre le boss final ? Connaitre les salles secrètes et les bonus cachés ?... plus des milliers de trucs & astuces pour la console : 3615 KONSOL

PINK GOES TO HOLLYWOOD TEC MAGIK – SUPER NINTENDO

TecMagik en collaboration avec Friz Freleng (le créateur) vous propose d'incarner un des personnages les plus connu de la MGM... entendez par là, la Panthère Rose !!! Deux mots sur l'histoire

"plastoformiesque" de cette aventure toute rose et follement drôle. La panthère débarque à Hollywood pour le casting d'une superproduction avec l'espoir de décrocher le premier rôle. Manque de pot elle tombe mal et perturbe le tournage d'une scène difficile avec l'inspecteur Clouset. Fou de rage, l'inspecteur se dégaine et part à la poursuite de notre félin rose. Cette course poursuite s'échelonne sur 14 niveaux complètement géants dans lesquels il faudra à chaque fois le démasquer pour lui échapper. Si elle parvient à sortir du dernier niveau, la panthère sera récompensée par le premier rôle de la superproduction (de quoi être motivé) ! Graphiquement, c'est une franche réussite : les couleurs sont contrastées à souhait et très bien choisies. Sortie annoncée aux States pour novembre 93. Pour l'Europe, c'est un peu plus flou, on attend le félin pour les premiers mois de 1994.

TMNT TOURNAMENT FIGHTERS KONAMI – SUPER NINTENDO

Konami ne nous avait pas encore sorti son jeu de combat. Il est normal que les Tortues, personnages fétiches de la société, soient mises en avant dans ce style de jeu. Dans Turtles Tournament Fighters, c'est avec des personnages différents que vous pouvez

quand vous frappez autant de fois qu'il le faut votre adversaire. Doté d'une réalisation plus que parfaite, Turtles s'annonce comme un futur hit qui supporte haut la main la comparaison avec... Street !

BANZZAI 57 rue Raspail 93100 MONTREUIL – Tél : 33 (1) 49 88 63 63 – Fax : 33 (1) 49 88 63 64

RÉDACTION : Rédacteur en Chef : Frank Lacroix - Rédacteur en Chef Adjoint : José Costas - Secrétaire de Rédaction : Eric Bauer – Rédacteurs : Damien Lebeyre, David Tebordo, Mr Vérer, Valerie, Houng – RÉDACTEURS GRAPHISTES : Maquette, création artistique : Séverine Deux-Besand – Scanner / Photogr. : Isabelle Lebigre, François Royere, Frédéric Levesque, Carol Gregu, Jean Rotti, Laurent Pascal – PUBLICITÉ : Directeur de Publicité : Antoine Hamon – Assistante de Publicité : Katia Rouvet – Directeur Commercial & Marketing : Lionel Plint – Assistante Marketing : Christine de Gandt – FABRICATION : Chef de Fabrication : Jacques Gouffé – Secrétaires de Fabrication : Isabelle Dubau, Françoise Sakiyas, Mireille Magnant – DIFFUSION, VENTES : Responsable : Olivier Le Pomec - Tél : 33 – Tél : (1) 49 88 63 75 – TÉLÉMATIQUE : Jacques Caron, Laurent Pouget – Graphiste Minitelpique : Xavier Chambon – COMPTABILITÉ : Leila Alfredo assistée de Charles Corvaisé, Béatrice Bouchard (Clients), Nadia Sahel (Fournisseurs) – ADMINISTRATION : Pascale Bry assistée de Sandrine Mezzalira – Assistante juridique : Daniela Kichaa – DIRECTION RÉDITORIALE : Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Gauchotte – Directeur Délégué : Patrick Andrè – Assistante de direction : Virginie Guyard – Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphane Lacobrard – IMPRESSION : Imprimerie de Massy – Jean Didier – Superviseur est une publication du Groupe Excelsior, Sarl au capital de 250.000 F. Siège social et principal établissement : 57 rue Raspail 93100 MONTREUIL. – N° Commission paritaire 72604 – Dépôt légal 4ème trimestre 1993 – N° ISSN : 1169-0602

Loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant-droits ou ayant-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit constituerait une contre façon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal – Toutes les textes, photos ou documents transmis à la rédaction par le lecteur et tous les publicités dans le journal sont des documents ne sont pas soumises. – La rédaction décline toute responsabilité dans nos opinions formulées dans les articles, editoriaux n'engagent que leurs auteurs. Droits photos et Copyright : Tous droits réservés Nintendo, Nec, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co Ltd

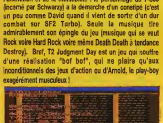
EWS

T2 JUDGMENT DAY

ACCLAIM – SUPER NINTENDO

Le scénario du dernier soft d'Acclaim reprend les principales séquences du film du bien connu Terminator : votre mission consiste à protéger John Connor, chef de la résistance humaine, contre le nouvel envoyé de Skynet (le T-1000 qui est carrément insubmersible et terriblement dangereux). A travers 8 niveaux, vous ramasserez diverses armes, abattez des troupeaux d'ennemis et chevaucherez une grosse Harley en vue 3D isométrique. L'idée était bonne, mais malheureusement la réalisation n'est semble-t-il pas tout à fait à la hauteur de ce que l'on pouvait attendre.

Acclaim nous avait pourtant habitué à beaucoup mieux, avec notamment la récente adaptation de Mortal Kombat sur la plupart des consoles (sachez au passage que Mortal Kombat 3 est disponible dans les salles d'arcades. A quand l'adaptation consoles ?). Graphiquement pas géant, T2 Judgment Day n'est pas non plus irréprochable du côté de l'animation et de la maniabilité : le personnage du T-800 (écrivez par Schwarzy) a la démarche d'un canetpe (c'est un peu comme David quand il vient de sortir d'un duel combat sur SF2 Turbo). Seule la musique tire admirablement son épingle du jeu (musique qui se veut Rock voire Hard Rock voire même Death Death à tendance Destroy). Bref, T2 Judgment Day est un jeu qui souffre d'une réalisation "bof bof", qui ne plaira qu'aux inconditionnels des jeux d'action ou d'Arnold, le play-boy exagérément musculeux !



INDIANA JONES ET LA DERNIERE CROISADE

NUVISOFT – GAME BOY

Voici l'adaptation du célèbre film de Spielberg avec dans le rôle de l'archéologue des temps modernes, Harrison Ford. Malheureusement le résultat n'est pas tout à fait à la hauteur de nos espérances. Ce n'était déjà pas un succès sur micro et ce ne le sera apparemment pas non plus sur Game Boy (attention ! Il s'agit du jeu d'action et non pas de jeu d'aventure). Dans ce jeu de plateformes, votre mission consiste à sauver votre père et à retrouver le Saint Graal avant les nazis, le tout à travers 6 niveaux reprenant les scènes principales du film (des catacombes vénitiennes aux grottes du Moyen Orient). Servi par des graphismes satisfaisants et une animation correcte, Indiana Jones a au moins le mérite de disposer d'une excellente bande sonore puisque c'est celle du film. Déjà disponible sur les étagères de votre revendeur.

SKYBLAZER

SONY – SUPER NINTENDO

On vous en parle depuis déjà longtemps, Skyblazer est un jeu qui puisse le tout du mieux et qui sera bientôt disponible sur les tréteaux de vos revendeurs. Reprenant globalement le jeu Rock (normal, c'est les mêmes qui le font), Skyblazer reprote des graphismes nettement améliorés et bien plus hauts en couleurs, une ouverture bien plus longue ainsi qu'une ambiance sonore presque digne d'Astrakan (pour vous dire la qualité !). Le héros, sorte de sorte mega aux meilleures techniques de combat, s'est mis en tête d'aller sauver du méchant sorcier sur une île intrinsèquement grande. Pièges, ennemis, boss et pouvoirs magiques sont de la partie ! Jeu de "plateformes/baston" rempli de passages secrets et de prouesses techniques, Skyblazer risque d'être l'un des grands jeux de ce début d'année, qu'il faudra se procurer à tout prix (sous peine de passer pour un "has been" !).

Salut les Vidéokids, les "Top" sont chez Carrefour !

Chaque mois, Carrefour crée l'évènement !

Pour d'autres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'accès et services des magasins, tapez 36-15 Carrefour.

36.15 Carrefour

93 30 Ans de discount

Avec Carrefour je positive!

Carrefour

Coincé dans un jeu ? Impossible de battre le boss final ? Connaitre les salles secrètes et les bonus cachés ?... plus des milliers de trucs & astuces pour ta console : 3615 KONSOL

T2 : ARCADE GAME

ACCLAIM – SUPER NINTENDO

Décidément ces temps-ci, les récents sont à l'honneur. Si plus particulièrement le Terminator, Cette fois-ci, vous le mainez dans une mission particulière : détruire à un grand nombre, qui allait sans que son double mais en plus performant que le T-800 (modèle 1). Le T-1000. Ce dernier est chargé d'assassiner John Connor, le futur sauveur de la nôtre, et vous allez l'en empêcher par tous les moyens. Les seuls armes à votre disposition sont une mitrailleuse et par-ci par-là des missiles planqués dans vos poches. Vous avez sur tout ce qui bouge grâce à un écran qui peut être à la manière d'Operation Wolf). Le seul différence réside dans le fait que les ennemis sont dotés d'une arme à feu (ou de vous tirer dessus). Plusieurs missions s'enchaînent les unes aux autres et représentent parfaitement le scénario du film. Les niveaux sont assez variés mais se déplacent sur le décor. Des bonus, de l'action, une réalisation à tout casser, bref tout y est ! Sans même citer, cela donne un jeu qui n'aura pas à rougir de la comparaison avec la borne d'arcade. Un coup de Schwarzy sort et l'on a passé une sale journée pleine de frissons en tous genres !

LES SCHTROUMPFS

INFOGRAMES – SUPER NINTENDO

Gargamel, l'infâme sorcier des bois a encore les sortir de lui. Il a vue kidnapper ses copains les Schtroumpfs. Manque de pot, il n'a pas mis la main sur le schtroumpf costaud. Tout fumer d'injure contre ceux qui le gênent, il va donc devoir se débrouiller pour les sauver (un par un de préférence). Le Schtroumpf Costaud va donc se payer une ballade de champignon en champignon, de fleur en fleur jusqu'à ce qu'il rencontre l'un de ses copains. Le problème, c'est que les plate-formes en scrolling multi-directionnel, longtemps à ce genre fidèle à l'univers de Peyo (le créateur de la BD). Vous ferez des rencontres plus ou moins amicales avec les schtroumpfs noirs (ni hiérarchisables ennemis des schtroumpfs), le crapaud vert (il nous aime), Azrail (le chat de Gargamel) et bien sûr Gargamel (le sorcier lui-même). Pour vous aider, vous trouverez des couleurs explosifs laissées par... le fidèle schtroumpf farceur ! Pauvre de vous si vous n'avez pas vu ce film-là... vous aurez !

MARIO IS MISSING

MINDSCAPE – SUPER NINTENDO

Avec Mario is Missing, Mindscape marque l'avènement d'une longue série de futurs soft à but éducatif (voilà une bonne initiative !). Mario, l'inoffable plombier a été kidnappé par Bowser, l'horrible dragon des ténèbres. Le problème, c'est que Luigi ne sait absolument pas où Bowser a caché son collègue. Voilà donc une bonne occasion d'explorer le monde à la poursuite de Bowser et de son larcin. Dans cette poursuite infernale, vous découvrirez pas moins de 25 villes parmi les plus importante au monde (Paris, Tokyo, New-York...). A Chacun des lieux, il vous faudra trouver les clefs qui ouvrent les passages des autres villes et avoir de sutia jusqu'à la confrontation finale. La musique est excellente, même topo pour les graphismes d'ailleurs !

Coté jouabilité, on retrouve avec bonheur les sensations des autres Mario avec des phases de jeu comparables... plateformes à gogo quoi !

BATTLETOADS

TRADEWEST – SUPER NINTENDO

Après la sortie de Battletoads sur Super Nintendo et Megadrive, on ne peut que se réjouir de son adaptation sur la portable de Nintendo. Pas d'inquiétude, histoire et jouabilité sont identiques à la version Super Nintendo. Une fois de plus l'infâme reine Noire vous fait des misères. Avec ses troupes de choc, elle a kidnappé la princesse Angelica et vos deux copains Zitz et Pimple. Une chose est certaine, vous êtes FURIEUX et la seule chose à faire est de se battre pour les libérer ! Une fois que la princesse Bird vous aura déposé sur la planète Ragnarok, vous ne pourrez compter que sur vous-même pour retrouver la trace de la Princesse. Le chemin sera long et parsemé d'embûches en tous genres : des cavernes jusqu'au fin fond de votre cauchemar préféré. Vous clôturerez votre quête dans la tour des ombres (repaire de l'infâme reine Noire). En plus de la possibilité de donner des coups de poing, de pied ou tout simplement d'écraser vos adversaires pour les projeter sur le sol comme des vulgaires sacs à patates, vous trouverez aussi un bon paquet d'armes secrètes sur votre trajet, telles de grosses masses ou des sabres sont coupant que les coupe-choux les plus aiguisés (ça va faire mal). Le principal intérêt de ce soft réside dans la diversité des missions que vous allez devoir remplir : certains niveaux mettront à l'épreuves vos talents de courreur à pied, d'autres de descendeur en rappels ou encore, vos talents de motard avec par exemple le "Speed Bike" ou la "Clinger Winger". Un jeu, sommes toutes très nerveux ! Disponible en ce moment... pas plus tard que maintenant... tout de suite, j'ai dit !

TOURBILLONNEZ AVEC... ZOOL

GREMLIN – SUPER NINTENDO

On vous en parle depuis un p'tit moment déjà... eh bien la voilà enfin le fameux Zool ! Sorti préalablement sur micro, je vous vous dire que cette conversion console est assez réussie. Vous avez la possibilité de choisir le niveau de difficulté, la musique ou les bruitages et enfin de modifier, selon vos goûts, les commandes de contrôle du héros. Zool peut sauter, courir, s'accrocher, tourbillonner dans les airs ou bien déraper pour éliminer ses ennemis. Il peut aussi s'accrocher aux murs. Tout ça pour vous dire que le personnage est très bien animé !

L'histoire, en deux mots : entraîné dans un étrange tourbillon, son vaisseau s'écrase sur une terre inconnue, dans un monde composé uniquement de sucreries (miam, miam !). Sa mission consiste à rejoindre son pays. Si par malheur vous échouez, Zool ne pourra pas retourner chez lui... comme ça vous ne pourrez pas dire que c'est de la publicité subliminale quand vous verrez le jeu. Si ce soft vous tente, sachez qu'il est dispo en ce moment même chez vos revendeurs favoris.

ERRATUM !... ERRATUM !...

LAMBORGHINI TITUS – SUPER NINTENDO

Une erreur s'est glissé par mégarde le mois dernier dans le pavé de notes de test de Lamborghini. Il ne fallait pas lire 87% mais 90% en INTERET !! Toutes nos excuses à Titus qui ne méritait vraiment pas ce tarif son jeu est d'excellente qualité... Du coup, on prolonge la date de participation au concours Lambo jusqu'au 15 février (si vous voulez encore participer, procurez-vous le Banzzai N°18 à la Boutique de Presselmage, 210 rue du Faubourg St Martin, 75010 Paris) Voici donc le pavé de notes que vous auriez dû avoir si... si... si... on ne s'était pas planté :

FOUS DE VITESSE : mssez de l'écran à la piste !

De F-Zero à F1 Pole Position, sans oublier Mario Kart, vous aligniez les records du tour. Vous connaissez les setes secrets Prix sur le bout des ongles. La vitesse et les freinages terrifs ne vous font pas peur. Bref, vous vieniez rouler le pied au plancher au volant de votre console. Alors, rendez-vous au deuxième salon du karting et des sports mécaniques de loisirs : il aura ses portes du 22 au 30 janvier prochain. Principalement dédié au karting, vous découvrirez un sport mécanique passionnant, et très contagieux ! Un espace de bornes d'arcade, avec en exclusivité une simulation de course de karts, est également présent sur le salon. Une des simulations de pilotage servira de base à un concours dont la premier prix est un kart Formule 15 000 (cédé pour débutant), s'applitt vraiment, effrontez la piste. Les plus jeunes comme les moins jeunes, de 7 à 77 ans, pourront s'initier aux joies du kart : glisse et dérapage en prime. Les plus âgés, à partir de 18 ans, s'essayeront aussi sur un circuit de 2 km au volant d'une Formule Renault... Il suffit de savoir passer les vitesses ! Dans l'aspiration, effrez-vous un trophée de piste avec des pilotes chevronnés sur Lotus Cérenhem, Coupe Porsche, Coupe Trophée Venturi, Spider 205 Peugeot... Vous pourrez encore assister à de nombreuses animations et rencontrer les champions du circuit kart et auto. En plus, vous pourrez même venir avec votre auto : ce seul descendant qu'il vous refuse cette sortie !

Deuxième salon du karting et des sports mécaniques de loisirs, Circuit Jean-Pierre Beltoise, ZA Trappes-Elancourt — avenue des Frères-Lumière, 78190 Trappes/Saint-Quentin-en-Yvelines. Entrées : 45 F (adultes) ; 27 F (de 7 à 15 ans).

SALON DU KARTING ET DES SPORTS MÉCANIQUES DE LOISIRS

E W S

YOSHI'S SAFARI

NINTENDO – SUPER NINTENDO

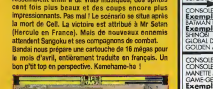
Deux mots à propos de l'histoire : il était une fois un joli pays, le Jewelry Land (pays des bijoux). La paix et le bonheur régnaient, les p'tits zozieaux gazouillaient... bref, c'était un paradis ouai, dirigé par le roi Fret et son fils, le prince Prine. Tout allait donc

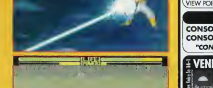
bien, jusqu'à ce que Bowser et ses sbires viennent mettre leur grain de sel. Méchant comme ils sont, ils ne se sont pas gênés pour voler les deux joyaux que maintenaient l'ordre dans le royaume. Il s'ensuit un énorme tremblement de terre, accompagné du kidnapping du roi et du prince. Voilà, vous avez tout pigé. Votre mission consiste à retrouver les deux joyaux, le roi et son fils.... Il s'agit ici d'un jeu de tir style "Opération Wolf", sauf qu'ici vous chevauchez votre animal favori, le Yoshi sauvage. La vision du jeu est subjective (et photos) et vous pouvez aux choix, jouer avec le Nintendo Scope ou le paddle... ou même à deux : un joueur dirige la monture et l'autre cartonne tout ce qui bouge à l'écran. Excellemment réalisé, avec la possibilité de régler son tir et un scrolling hyper fluide, Yoshi'Safari soutient toute la même d'un niveau de difficulté mal dosé (à la Rédaction, on l'a terminé (avec une seule vie) en 1h30, bons comptes !). Ce soft est disponible

DRAGON BALL Z II

GAMEBOY – SUPER NINTENDO

Que nous apportera la nouvelle version de DBZ ? Je vais vous le dire. Alors : de nouveaux personnages, des graphismes nettement plus fins, des musiques qui ressemblent enfin à de vrais musiques, des sprites cent fois plus beaux et des coups encore plus impressionnants. Pas mal ! Le scénario se situe après la mort de Cell. La victoire est attribué à Mr Satan (Hercule en France). Mais de nouveaux ennemis attendent Sangoku et ses compagnons de combat. Bandai nous prépare une cartouche de 16 mégas pour le mois d'avril, entièrement traduite en français. Un bon p'tit top en perspective. Kamehame-ha !





SPEEDY DEBARQUE SUR VOS FRIGIDAIRES !

Arrêtez ! Arrêtez ! Last Minutes et la FNAC se sont associés dans une opération originale : Sous chaque boîte de jeu Speedy Gonzales achetée à la FNAC, vous trouverez un magnet exclusif de Speedy (vous savez les trucs aimantés qui collent sur les surfaces métalliques). Alors, n'ayez les mains libres, le tablier et les gâteaux pour faire l'arrivée de Speedy sur vos frigidaires. Offre valable dans la limite des stocks disponibles dans toutes les FNAC !

Chez SCORE GAMES achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS ☎ 36.685.686*+ (24 H/24 - 7 J/7)

37, cours Guynemer 60200 COMPIEGNE ☎ 44.20.52.52

LA VIDEO PASSION

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR + SONIC	795 F	599 F
ADAPTATEUR SECTEUR	149 F	BATTERY PACK 299 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SHINOBI	99 F
SUPER KICK OFF	99 F
MICKEY MOUSE	159 F
SONIC 2	189 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

WOLFCHILD	99 F
BATMAN RETURN	149 F
PUTTER	149 F
SUPERMAN	149 F
DESERT STRIKE	269 F
DONALD DUCK 2	269 F
SONIC 3	269 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER SYSTEM 2 (avec ALEX KIDD)	289 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

LEMMINGS	299 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SPINDIZZY	99 F
GLOBAL DEFENSE	99 F
ASTERIX	139 F
PUTTY SQUAD	149 F
DEVILISH	149 F
MICKEY MOUSE	159 F
SONIC 2	189 F

MEGADRIVE (+ DE 1100 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu	695 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (version 1 ou SONIC)	499 F
MANETTE MEGADRIVE (neuve) 69 F	PRO PAD (transparente) 149 F
GAMES GENIE (neuve) 499 F	SUPERLUX (LUX JOYSTICK) 490 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	59 F
SONIC	79 F
STREET OF RAGE	99 F
MICKEY MOUSE	149 F
TERMINATOR	169 F
ALIEN III	199 F
MEGAGAMES (3 jeux)	199 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

OLYMPIC GOLD	249 F
ANOTHER WORLD	269 F
ALADDIN	269 F
ROBOCOP 3	269 F
STREET FIGHTER 2*	269 F

CLUB SOCCER 2	249 F
CLUB SOCCER 3	269 F
ALADDIN	269 F
ROBOCOP 3	269 F
STREET FIGHTER 2	269 F
ALIEN 3	269 F
JURASSIC PARK	269 F
SUPER KICK OFF	269 F
SUPER MARIO KART	269 F
SONIC 3	269 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	349 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ROAD RASH 3	269 F
ALADDIN	269 F
F1 POLE POSITION	489 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (transcrite)	399 F	199 F
HOUSSE ANTI-CHOC	79 F	POUCE LIGHT BOY 99 F
GAME GENIE (neuf)	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR 69 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

CASTELVANIA	79 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F
DUCK TALES	159 F
MORTAL KOMBAT	175 F
SUPER MARIO LAND 2	175 F
ZELDA	175 F

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

SUPER NINTENDO JEUX US only (version française)

SUPER TENNIS	99 F
ADAPTATEUR GAME BOY	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

KUNG FU	79 F
METAL GEAR	79 F
DUCK TALES	99 F
SUPER MARIO 3	99 F
GHOST AND GOBLINS	99 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / JAPAN NES

CONSOLE SUPER NINTENDO (Nintendo neuve)	990 F
CONSOLE sur (+ 1 jeu offert)	990 F
CONSOLE + MARIO ALL STARS	990 F
CONSOLE + ALADDIN	990 F
CONSOLE + STREET FIGHTER II TURBO	1090 F
MANETTE d'origine	490 F
ADAPTATEUR SFAMICOM/SNES	79 F

SUPER FAMICE
Console neuve
+ 10 Jeux + Sega-mag
990 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ADDAMS FAMILY	199 F
PILOT WINGS	199 F
SUPER PROBOTECTOR	299 F
NHL 93	299 F
ANOTHER WORLD	249 F
CASTELVANIA IV	249 F
MARIO ALL STARS	269 F
COOL SPOT	349 F
SUPER MARIO KART	369 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	369 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

MR NUTZ	299 F
PRINCE OF PERSIA	299 F
SUPER PROBOTECTOR	299 F
NHL 93	299 F
ASTERIX	314 F
NIGEL MANSELL	349 F
COOL SPOT	349 F
RANGER RALLY 2	349 F
BASKET NBA	349 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	349 F
RUSHBACK	449 F
ALADDIN	449 F
F1 POLE POSITION	489 F

NEO-GEO

CONSOLE **NEO-GEO*** + 1 JEU **1990 F** (+ DE 200 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
NAM 1975	1490 F	999 F
WORLD HEROE 2	1490 F	999 F
METAL SLUG SPECIAL	1490 F	1190 F
FATAL FURY SPECIAL	1690 F	1190 F
SUPER SIDE KICK 3	1690 F	1190 F

ATARI

CONSOLE LYNX (OCCASION) 349 F
CONSOLE JAGUAR (64 bits + 1 JEU) 1990 F
"CONSOLE JAGUAR en démonstration permanente"

NEC

CONSOLE PORTABLE GT TURBO* (avec 1 jeu) **999 F**
+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)
à partir de 99 F

AMIGA CD 32

CONSOLE neuve
+ 2 Jeux 2490 F

3 DO

CONSOLE 3 DO (Version PAL) Disponible **TEL**
+ 30 JEUX DISPONIBLES
Voyez voir les 3 DO en démonstration permanente

+ 10 000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

DONT + DE 6500 NOUVEAUTES

***(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)**

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.

N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le 36.685.686*+ (24 H/24 - 7 J/7)

Le lundi de 1-1 h à 19h30. Du mercredi au samedi de 10h à 19h30 non stop
Mme - Nadeun Mutuelles - Ets : Leroumbourg/ St Michel - DIS : 62.06.87 Parkers Nicolaut

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO

Avec notre CARTE DE FIDELITE complétée, vous gagnez **300 Frs de jeux Gratuits**

Nous recherchons vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •LYNX •GAME BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO
(Suivant immédiat au magasin ou sous 72 heures pour les jeux rares - n'hésitez pas nous joindre)
•ES •NUNTEN-STORE •NEC
(voir neuf dans la mercredi) (hotline d'achat indispensable) (Différez vos jeux en échange ou vendez)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (à 2 ans : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ☐
CHEQUE ☐
CARTE BLEUE ☐ N° / . . .
Date expiration : . . / . . .
Signature

Photos non contractuelles. Sous réserve de disponibilité des produits. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Prix TTC. Frais de port : 30 F (à 2 ans : 60 F). Délai de livraison : 48 h. Paiement par chèque, mandat, carte bleue. Vente par correspondance uniquement. Les prix peuvent varier sans préavis. Les photos ne sont pas contractuelles. Les jeux sont garantis 6 mois. Les consoles sont garanties 1 an. Les jeux sont vendus avec leur notice d'origine. Les consoles sont vendues avec leur cordon d'alimentation et leur cordon péritel. Les jeux sont vendus avec leur boîte d'origine. Les consoles sont vendues avec leur boîte d'origine

Découvre en avant-première en composant le 36 70 53 89 toutes les techniques ultimes (dont les coups spécieux jamais présentés !) de Street Fighter 2' et Street Fighter 2 Turbo... un vrai régal !!!

SOYEZ LE MEILLEUR SUR... F1 POLE POSITION !

Vite, vite... Lucky Gamer organise un concours sur "F1 Pole Position". Choisissez votre pilote et vos écuries avant le Grand Prix automatique... et si je trouve que vous êtes le meilleur en envoyant la photo d'écran du jeu attestant votre performance. Les cinq premiers de chaque Grand Prix gagneront le jeu et leur photo parmi le classement Lucky Gamer ! Envoyez vos photos en vitesse à vos ordinateurs :

"Challenge F1 Pole Position"
Lucky Gamer
25, rue Armand Carrel
93108 Montreuil

Ce mois-ci, nous vous offrons sur le circuit d'Australie avec Mansell sur la Williams Renault... Bonne chance à vous !!!

SUPER STREET FIGHTER 2 CAPCOM - SUPER NINTENDO

"Hoooosuuurrrrahhhh ! " Toi a été le cri de joie de Banzzai, à l'annonce de la sortie de Super Street Fighter 2 sur Super Nintendo ! En effet, le plus grand jeu de combat de tous les temps, sort sur la Nintendo 16 bits en Juin 94 (tout comme la version Megadrive). Quelles nouveautés apporteront-ils ? Pas moins de quatre nouveaux personnages avec bien sûr, pour chacun d'entre eux, de nouveaux décors. Ainsi, Dee Jay vous attend sur son terrain, la Jamaïque. T. Hawk, lui est d'origine mexicaine. Fei Long, quant à lui, connaît par coeur les vieux films de Bruce Lee. Je ne vous cache pas qu'il est depuis longtemps passé maître dans les arts martiaux. Cammy, la petite dernière est originaire de Grande Bretagne. Attention, elle est à prendre avec des pincettes car elle fait partie depuis longtemps des bérets rouges ! Son but dans la vie : faire de l'ombre à Chun Li ! Contrairement à ce que vous (ne) dans d'autres canards, ce jeu est excellentissime. Capcom a pondu un tas d'innovations (pas seuls les aveugles remplis de préjugés n'auront pas vus). Ryu peut par exemple enflammer ses adversaires avec ses boules de feu rouges. Ken fait de même grâce à son nouveau Dragon Punch. Balrog, attectus une attaque verticale, sans oublier Vega, qui s'envole dans les airs d'une nouvelle manière ! Je n'oublie pas M. Bison, qui maintenant peut se téléporter et qui est capable de faire des sauts périlleux. Hormis les nouveaux coups et les musiques smatheuses, des objets remodelées font leur apparition. Même les anciens décors ont été peaufinés. Enfin pour terminer, des messages apparaissent à l'écran pour signaler un enchaînement, le premier coup porté sur un adversaire, etc. Super Street Fighter 2 s'annonce donc comme un mega-giga-super hit, tout comme Street Fighter 2 et Street Fighter 2 Turbo. Bravo et merci pour ce bijou qui démontre une nouvelle fois, que Capcom est le roi incontesté du jeu de combat !!!

PS : en attendant la sortie console de Super Street Fighter 2, vous pouvez tout de même vous éclater sur ce fabuleux jeu dans les salles d'arcade. Par exemple, le vieux maître David vous donne RDV dans les salles d'arcade parisienne, au métro Place blanche et Strasbourg St Denis (les week ends et tard tous les soirs). Aussi, si vous souhaitez un rencaissement sur Street Fighter 2 Turbo (les coups ultimes, par exemple), lisez nos Techniques Ultimes, ou consultez notre serveur vocal, en appelant au 36.70.53.89 (0,76frs puis 2,19frs/minute).

TOUCHE... COULE : BATTLESHIP

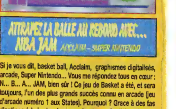
MINDSCAPE - SUPER NINTENDO

Amateurs de combats navales, amiraux en herbe, capitaines du dimanche ou fanatiques de la bataginère : Minscape pense à vous. Avec Battleship vous allez vous en donner à cour joie. En effet ce jeu de stratégie navale nous ramène quelques années en arrière, en pleine Guerre du Pacifique (ou presque). L'Etat Major, vous invite à réussir différentes missions. Pour vaincre, il vous suffit de remporter tous les duels qui vous opposent à la flotte ennemie. Dans Battleship, tout les paramètres des combats d'artilleries en mer sont respectés. Les sous-marins chassent toujours en meutes et les mines soigneusement dispersées par les forces adverses n'attendent qu'une carcasse de votre quille pour vous envoyer par le fond. Heureusement vous deviendrez vite un expert du sonar ! Le jeu est, tout d'abord, basé sur vos capacités à bien déplacer votre flotte vers vos objectifs. Ensuite, une fois que les navires sont face à face, le combat commence : à vous de faire preuve de précision dans les tirs de barrage. Même si ce jeu s'adresse plus aux amateurs de jeu de réflexion et de stratégie, à la rédaction on a bien rigolé... Déjà disponible.

ATTRAPEZ LA BALLE AU REBOND AVEC... NBA JAM

ACCLAIM - SUPER NINTENDO

Si je vous dit, basket ball, Acclaim, graphismes digitalisés, arcade, Super Nintendo... Vous ne répondez tous en cœur : N... B... A... JAM, bien sûr ! Ce jeu de Basket a été, et sera toujours, l'un des plus grands succès connu en arcade (jeu d'arcade numéro 1 aux States). Pourquoi ? Grace à des tas d'options (choix des équipes, du niveau de difficulté, etc), des graphismes ultimement digitalisés d'après de véritables séquences de jeu, de superbes digits sonores (pan de véritables speakers ricains)... Ce jeu est vraissemblablement la meilleure simulation de Basket Ball toute machine confondue. NBA se joue à deux contre deux, vous pouvez donc à l'aide d'un multitap, jouer à quatre en même temps (les parties deviennent alors frénétiques). NBA Jam met en scène les 54 plus grandes stars de la NBA - Drazen Bunkey - et les 27 équipes officiels du championnat 94. NBA JAM bénéficie aussi d'une excellente réalisation rapide et fluide à souhait, qui le place hors de portée des autres sinus de basket ball. Tous les coups sont permis : Tomahawk Jam, Cannonball Slam, Look Out, really High 720° Jam, Hélicoptère Jam... Les spécialistes apprécieront ! A coup sûr un futur hit !



TRUCS & ASTUCES 3615 KONSOL

● Des Action Replay ● Vendre, acheter, échanger ● Dialogue en direct tous les mercredis avec les journalistes de Banzzai ● Tous les jeux testés du magazine ● Les boîtes aux lettres, les messages...

NOUVEAU Retrouve également TOUS les

TRUCS & ASTUCES dont Aladdin MORTAL KOMBAT STREET FIGHTER II DRAGON BALL Z RANMA 1/2 II au 36 70 53 89

0,76 F puis 2,19 F la minute

GLOBAL GLADIATORS

VIRGIN - GAME BOY

Qui ne connaît pas pas Global Gladiators ? Personne évidemment (je contraire serait étonnant) ! D'ailleurs, les possesseurs de Game Boy pleurnient dit ne pas voir ce mirifique jeu adapté sur leur portable. Eh bien maintenant, c'est chose faite ! L'adaptation est de bonne facture et l'histoire toujours la même : la planète est bourrée à craquer de détritus... Armé de votre "crache purée" sidéral, vous traquez les déchargeurs sauvages et industriels véreuses pour leur faire morde la poussière (sic) ! Ecolo, quand tu nous tiens...

EWS

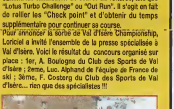
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP

LORICIEL - SUPER NINTENDO

Loriciel nous avait déjà gratifiés d'excellents jeux tels que "Best Of The Best" ou "International Tennis Tour", il nous propose aujourd'hui une simulation de ski/surf au doux nom de "Val d'Isère Championship". Cette sinu risque de faire parler d'elle à la sortie de sa sortie (février 94). La nouveauté, réside dans la possibilité d'y jouer à deux joueurs. Le premier choisit la classique paire de ski et l'autre la planche de surf, plus difficile à négocier mais tellement plus fun !

L'écran d'options est très complet ; configuration de la manette, modes Entraînement, Compétition ou Libre, sauvegarde des compétitions... Chaque course (contre la montre) a lieu sur fonds de montagnes digitalisées terrasses de peu), ce qui accentue encore l'impression de réalisme et de vitesse: En mode Compétition vous pouvez glisser sur 39 parcours différents, ce qui laisse augurer bon nombre d'heures de jeu ! Le mode Libre, quant à lui, se présente un peu comme les simulations de course de voitures, tels que "Lotus Turbo Challenge" ou "Out Run". Il s'agit en fait de rallier les "Check point" et d'obtenir du temps supplémentaire pour continuer sa course.

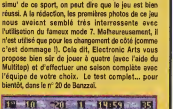
Pour annoncer la sortie de Val d'Isère Championship, Loriciel a invité l'ensemble de la presse spécialisée à Val d'Isère. Voici le résultat du concours organisé sur place : 1er, A. Boulogne du Club des Sports de Val d'Isère ; 2ème, Luc. Alphand de l'équipe de France de ski ; 3ème, F. Gosberg du Club des Sports de Val d'Isère... rien que des spécialistes !!!



JOHN MADDEN NFL 96

ELECTRONIC ARTS - SUPER NINTENDO

Avec John Madden Football, la Super Nintendo possède enfin une simulation de football américain. Même si John Madden n'est pas le plus fidèle des simu' de ce sport, on peut dire que le jeu est bien réussi. A la rédaction, les premières photos de ce jeu nous avaient semblé très intéressante avec l'utilisation du fameux mode 7. Malheureusement, il n'est utilisé que pour les changement de côté (comme c'est dommage !). Cela dit, Electronic Arts vous propose bien sûr de jouer à quatre (avec l'aide du Multitap) et d'effectuer une saison complète avec l'équipe de votre choix. Le test complet... pour bientôt, dans le n° 20 de Banzaï.



LE LIVRE DE LA JUNGLE

VIRGIN

Dans cette adaptation du célèbre dessin animé de Walt Disney, les même décors du recueil des nouvelles de Rudyard Kipling, le procès Virgin nous propose d'incarner Mowgli, le garnil petit d'homme, dans une jungle infestée de singes, de serpents et truffée de pièges en tout genre. Mowgli doit revenir à son village en connaissant des gammes (d'animaux). Il doit affronter tous à tour Kaa le serpent pas Shere Khan le tigre (les deux boss du jeu). Heureusement pour lui, il a la possibilité de collecter des fruits cachés dans les régions de bonnes. Il peut choisir d'aller se ressourcer des ses expériences. Comme d'habitude, un temps limite vous est imparti pour finir chacun des niveaux (10 en tout). Ses graphismes (façon dessins animés) et la bonne jouabilité de Mowgli devraient ravir les plus difficiles d'entre vous.

NOUVEAU

LES TRUCS & ASTUCES PAR TÉLÉPHONE!

Tous les codes des niveaux de

Aladdin

t'attendent au:

36 70 53 89

Mais aussi : MORTAL KOMBAT – STREET FIGHTER 2 turbo – RANMA 1/2 II – AERO THE ACROBAT – DRAGON BALL Z

EXCLUSIF FLASHBACK

la soluce
les codes
les astuces

* 6,76F l'appel puis 2,19F/mn

TEST

Daffy Duck
THE MARVIN MISSIONS

"Quelque part, à bord du Black Eagle, en 2029... Je suis le commandant Buck Rogers. Il est 18 heures 30 et comme pour chaque fêtes de Noël, le gouvernement nous invite quelques jours sur Terre (histoire de retrouver les vieux copains !). Je savais qu'à Noël on retrouvait ses potes, je savais que c'était la période des cadeaux mais, ce que je ne pouvais pas savoir, c'est que ce noël serait l'un des plus terribles que j'allais passer. Tout commence quand, à bord du "Black Eagle", lorsque je décide de rappeler un vieil ami d'enfance..."

LE JOURNAL LOONEY

Au fur et à mesure de vos nombreuses et périlleuses aventures, le journal "Le canard de l'espace", édite le récit de vos exploits. Avouez que c'est original quand même. Quand on sait que dans d'autres jeux c'est le néant, on est bien heureux de voir des petites scènes sympas égayer nos longues soirées d'hiver pleines de tristesse et d'ennui. Mais non, Miky, faut pas désespérer... David reviendra bientôt !

Après avoir quitté Buck Rogers, vous atterrissez sur la planète Terre. Vous êtes à New York. Bon, Marvin est le 1er à vous y attendre. Il vous explique qu'il a besoin de vous pour quelques petites missions. Comme je vais pouvoir vous le dire, il n'est pas question de refuser. Il faut dire que Marvin est un petit martien très sympathique. Il a même un petit chien qui s'appelle Dawg. Bon, je ne vais pas vous faire la description de tous les personnages que vous allez rencontrer, ce serait trop long et vous allez vous en rendre compte par vous-même.

Retrouvailles

Alors, avant de commencer, il faut se familiariser avec le système de contrôle. Ceux qui auront bougé un peu leur manette auront déjà compris que le bouton Fire sert à donner des coups de pied, à ramasser des objets et à tirer.

Retrouvez-vous dans cette image qui évoque votre histoire.

Vous allez vite vous rendre compte que les différentes missions que vous allez devoir accomplir ne sont pas très compliquées. Il faut juste trouver la bonne combinaison. Par exemple, dans cette première mission, vous devez ramener Dawg à Marvin. Mais comment arriver à ses fins ? Eh bien, il faut tout simplement aller chercher un os et le donner à Dawg. Ensuite, il vous suivra. Mais, attention, il ne faut pas le perdre de vue, car il a tendance à se faire la malle. Et, si vous le perdez, vous devrez recommencer la mission depuis le début.

Daffy, l'as voyant, va devoir faire un grand saut dans le vide.

Vous vous rendrez vite compte que la plupart des missions sont très simples. Mais, attention, certaines sont très compliquées. Il faut vraiment réfléchir avant de se lancer dans l'action. Sinon, vous risquez de vous retrouver dans des impasses dont vous ne pourrez plus sortir. Et, dans ce cas, il ne vous restera plus qu'à recommencer la mission depuis le début.

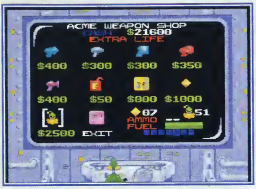
Encore des étapes

Dans la version 3 étapes, Daffy Duck voyage au-dessus de différents lieux de New York. Alors Daffy, pour faire chier un maximum son vieux pote Marvin, va lui faire perdre son os. Au fond de la 2e étape, Daffy, il faut vraiment le détester, les poissons rouges aussi !

TRUCS & ASTUCES
3615 KONSOL
● Des Action Replay ● Vendre, acheter, échanger ● Dialogue en direct tous les mercredis avec les journalistes de Supersonic ● Tous les jeux testés du magazine ● Les boîtes aux lettres, les messages...

NOUVEAU
Retrouve également tous les TRUCS & ASTUCES par téléphone au
36 70 53 89 *
8,76 F puis 2,19 F la minute

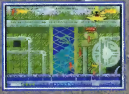
LE MAGASIN D'ARMES !



Au début de chaque niveau, en fonction du "pognon" que vous avez amassé, vous pouvez agrandir votre panaplie d'armes en les achetant dans l'armurie. Encore une idée super sympa, histoire de ne pas sombrer dans la monotonie manotone (!) qui nous guette à chaque coin de rue, quand on se balade tard le soir. Surtout dans le Bronx. Mais quand on se bat comme Kyu (ça cancerme Davidi) y'a aucun risque, croyez-moi=...

LES BOSS

Une machine diabolique à broyer des boues.



Une sauvegarde volante et son boss à faire pleurer vos petits camarades.

Bolly est un peu plus entreprenant aujourd'hui (qui ne pense qu'à lui ? Non mais !) et il a bien raison.

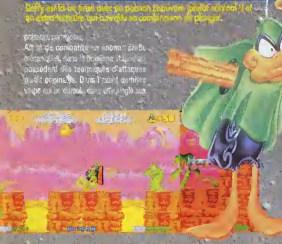
Bolly utilise judicieusement tous ses ennemis. Elle dispose en effet d'un pouvoir spécial.

Un ennemi tous les quatre tirs ? Trois techniques d'apogée.

Un grand pouvoir, d'énormes boules rouges ou vous ? Selon !

Bolly est la seule avec un pouvoir pourrie. Voulez-vous ? Et en plus le niveau qui suivra est complètement de plongée.

Un train à vapeur tout à fait plutôt dérangeant.



CANARD À L'ORANGE

ARCADE/ACTION

SUNSOFT – 1 JOUEUR

Un jeu de plateformes sympathique à la difficulté un peu trop grande. Pour les fous du pouble.

GRAPHISME	87%
ANIMATION	85%
SON	83%
JOUABILITÉ	85%
DURÉE DE VIE	91%

INTÉRÊT 88%

350 450

TEST

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

S'il vous plait sur le plateau, un peu de silence. J'ai un film a finir. Mon budget est limité et vous me faites perdre de l'argent ! Bon, on sont-ils : Terrence Hill et Bud Spencer, j'en ai besoin immédiatement. Ensuite, Roberto, tu me les as appelés ? Ce sont les seuls qui peuvent jouer le rôle de ces deux crapauds mutants !

La bonne défense consiste à disperser son adversaire. Les deux autres vous laissent donner et terminer coté de haut, jusque-là !

-Bon les gars, j'résume l'histoire. Votre pote (Robert Redford) et une ninette (Kim Basinger) se font enlever par la reine des ténèbres (Demi Moore). On vous a choisit pour vos capacités intellectuelles, alors je pense que vous avez compris ce qu'il vous reste à faire...

-Qu'on casse !

-Bon on la tourne. Mettez moi le décor de la planète désertique, avec les volcans et tout et tout. Envoyeeez les cochons cascadeurs ! (Nos deux crapauds cassent du cochon jusqu'a la fin du décor. Jusqu'au moment ou un cochon de 15 mètres de haut leur saute dessus).

-Ouais, bien joué les effets spéciaux, c'est bien, mettez moi ça en boite et faites moi un contrat avec ce petit gars.

OK, scène suivante. Les gars vous êtes sur des pions et vous glissez sur une surface bien propre. Vous ramassez les pions et éviter les rats intergalactique. Capito ?

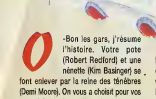
-Euh... oui m'sieu !

(Dans cette scène, les spécialistes des effets spéciaux ont été excellent.)

-Eh les gars, vous vous êtes dopés ou quoi, vous êtes excellent aujourd'hui. Bon maintenant ce sont les scènes les plus difficiles. Vous sentez-vous capable de me les faire ?

-Qu'm'sieu !

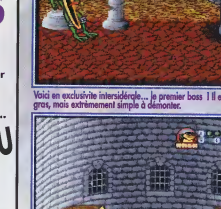
-Bon on y va. Placez moi les décors...



Ces rats sont de vrais kamikazes ! Notre crapaud a du souci...

Ce superbe bonus stage est bourré d'effets spéciaux et de pions !

Voici en exclusivité intersidérale... le premier boss ! Il est gros et gras, mais extrêmement simple à démonter.



Je crois bien que nous sommes le seul journal au monde a vous montrer le boss final : "Banzzai ! Seal of Quality" !

c'est part ! (Nos héros ont affaire à plus dur qu'ils ne croyaient : les scènes font appel à toutes leurs capacités physique et mentales. Quoique le mental en est réduit à la mémoire et aux reflexes pour l'occasion.)

Scooters, serpents et tronçonneuse

-La scène de vitesse sur les scooters volants : très bien ! La scène ou vous grimpez sur les serpents en évitant les pointes : superbe ! La scène ou vous foncer sur des rats poursuivis par un malade avec sa scie sauteuse : vous avez été très bien. Mais refaites-moi la dernière s'il vous plait !

(Nos crapauds doivent une fois de plus franchir la tour de la méchante sorcière, tout en faisant la course contre des rats. La lutte est dure car le premier arrivé explose l'autre).

LES BOSS

Curieusement seuls deux bo... passe l'espoo... Remarque, n... croyez pe... qu'ils soie... plus difficile... battre pou... autant. Nou... non...

TRUCS & ASTUCES

3615 KONSOL

● Des Action Replay ● Vendre, acheter, échanger ● Dialogue en direct tous les mercredis avec les journalistes de Banzzai ● Tous les jeux testés du magazine ● Les boîtes aux lettres, les messages...

NOUVEAU

Retrouve également tous les

TRUCS & ASTUCES

par téléphone au

36 70 53 89

8,76 F puis 2,19 F la minute

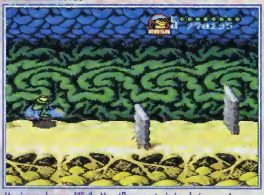
BALLADE DE MISE EN FORME !

Ca, c'est le début du niveau 1. C'est de la bonne pure et dure, à la Double Dragon. En vous débrouillant bien, vous passerez le premier niveau sans perdre de vies. Si non, c'est le seul niveau facile en mode deux joueurs...

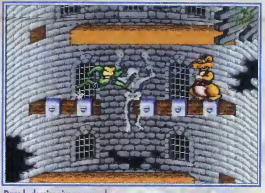
Voici cinq des coups les plus efficaces de Rash !

Voici les cinq coups préférés de Rash. En fait ce sont les coups que j'utilise le plus pour démolisser tous les adversaires qui passent à portée de mes poings puissants et de mes pieds palmés !

LE PUITS INFERNAL !



Un niveau plus que difficile. Vos réflexes sont mis à rude épreuve. Les barrières, vous devez : soit les sauter, soit les sclalomer !



Dans le dernier niveau, vous devez battre des rats à la course !

Le lendemain on pouvait lire dans la presse : un film aux scènes variées et à la réalisation magnifique. Mais pour un film que l'on attend depuis deux ans, on est en droit d'attendre mieux, la difficulté casse un peu le rythme du jeu...

Mr Viber

Hop, je vous présente un petit bout du niveau 2. Casser du serpent, frire de la mouche, éviter des piques et passer les ventilateurs de la mort : sont les principales "joyeusetées" à traverser.

Ici, il faut speeder à fond pour ne pas vous faire rattraper par le dingue à la scie circulaire.

Nous revoici dans le stage du jeu d'échecs. Vous devez ramasser le plus de pions possible (200, si possible) pour avoir l'infime bonheur de gagner une vie ! C'est peu beau ça...

Encore un petit coup de scooter volant, mais vraiment pour le fun !

Pour espérer passer ce niveau, il vous faut le connaître par coeur. Retroussez donc vos manches et au travail. Pour ma part, j'y ai passé pas mal de temps. Sachez que les serpents ne sont pas méchants, mais que les piques le sont vraiment.

ARCADE/ACTION

TRADEWEST - 1 À 2 JOUEURS

Une difficulté mal dosée achs une réalisation quelque peu d'enfer !

GRAPHISME	92%
ANIMATION	91%
SON	92%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	82%

INTERET 87%

350 450

TEST

ZOMBIES

Il devait être 18 heures, je me balladais non loin de Big Ben (vous savez la célèbre horloge anglaise) et voilà qu'au détour de la rue Smith et Wesson, j'aperçois... une vidéothèque ! Je m'y précipite et, qu'elle n'est pas ma joie, quand j'aperçois Frankus (alias Franky le fourbe) derrière le comptoir. Je me dirige alors vers lui pour entamer une discussion des plus sérieuses...

Hello Frankus ! Que fais-tu par ici en cette belle journée de printemps.
-Ben, je travaille moi !
-Mon brave Frankus, je te propose un marché. Si tu me prêtes une de tes cassettes vidéo, je jure de ne plus t'embêter en cours de maths et je suis prêt à te présenter Anabella Groinjour.
-Marché conclu mon pote, choisis la cassette qui te plaît.
Je regarde soigneusement les étagères et, alors que je m'apprête à prendre "Blanche Neige", une force maléfique embrouille mon cerveau et ma main choisie "Le retour des morts-vivants" !
-J'te la rapporte demain, Frankus !

Plus je m'éloigne de la vidéothèque et plus je regrette mon choix. quelque chose me dit que je vais regretter cette journée.
Après avoir fait une petite virée avec des potes, je rentre chez moi, histoire de délecter le film d'horreur que je viens d'emprunter.
J'allume le magnétoscope et, alors que j'ouvre le boîtier de la cassette une

Non, ce n'est pas du vomis... juste une grosse bave gluante !

Gaffe, because les jardins sont mal fréquentés... dowrs et zombies pullulent !

Comme dans le film du même nom, les zombies se baladent dans les supermarchés.

cartouche de jeu tombe sur mes genoux.
- Tu m'as roulé Frankus ! Mais puisque c'est comme cela, je vais quand même y jouer à ton jeu...
J'allume la console. La page de présentation tente de m'hypnotiser. Je me ressaisis, attrape le paddle et c'est parti mon kiki.
D'après ce que j'ai pu entrevoir dans la doc, je dois me farcir 55 niveaux !
- C'est trop dure tout seul ! Lolio vient m'aider !
- Je suis là Mike et je vais t'aider dans ta quête contre les zombies !
Avec un allié comme celui là, les zombies n'ont qu'à bien se tenir.
Je choisis donc comme perso la jeune fille et Lionel le gars blond avec les lunettes 3D. Jusque là tout va bien, mais, alors que le jeu débute, me voilà agresser par une bande de revenants assoiffés de sang qui ne pensent qu'à me bouffer !
- Grouille-toi Mike ! J'arrive à la rescousse, me lance Lolio. En effet, alors

Même les poissons sont devenus des zombies... c'est pas la mer à boire !

Notre héros joue à Nicolas le jardinier sauf que les plantes qu'il fait pousser font plus penser à des limaces géantes qu'à autre chose !

Avec Zombies, vous verrez du pays ; des jardins de Versailles jusqu'aux profondes pyramides égyptiennes. Gaffe à momies zombies (pas mamies).

Encore un dédale mais cette fois-ci de pierres. Ça ne change pas les données du problème... faut toujours cartonner du zombi pas beau !

LES ARME

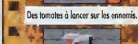
Le pistolet du début du jeu.

Un lance-roquette très efficace.

A utiliser contre les boules gluantes.

Un stock de bombes.

Des tomates à lancer sur les ennemis.

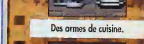


Pour tromper les ennemis.

Pour éclater les ennemis.

Excellent pour refroidir les montres.

Des armes de cuisine.



Pour repousser les mort-vivants.

& BONUS

Miam, de l'énergie !

Pour aller plus vite.

Encore des points.

Bien pour ouvrir les portes.

Pour être invincible.

Ça, c'est un malus !

De l'argent... des points.

Imaginez un peu les paquets qu'il pourrait laisser dans le jardin s'il n'avait pas de couche-culotte !

Un antrepot, un tueur et notre héros... tout un programme.

que je me prends la tête à éviter les zombies, Lionel (doté d'une intelligence supérieure, lui) avait soigneusement ramassé les armes éparpillées un peu partout à travers le niveau. Il possède un lance-roquettes, des bombes déguisées en canettes de Coca, une croix anti-morts vivants, un gun très utile et d'autres armes plus efficaces les unes que les autres.
- Eh Lionel ! Tu sais ce qu'il faut faire dans ce jeu ?
- Bien sûr Mike ! A l'aide de ton radar, tu dois délivrer tes pauvres voisins prisonniers des sinistres zombies.
-D'accord mais... comment j'fais quand y a un bébé prisonnier dans une maison et qu'je peux pas ouvrir la porte ?
- Bien c'est tout bête ! Qui dit porte fermée dit clé à trouver !
-OK ! Merci Lionel
-Ah au fait, pourquoi au début du jeu, y

Eh oui, les cocos. On peut jouer à deux à Zombies !

avait-il écrit : password
-Parce que quand tu arrives à passer quatre levels, on te donne un code pour ne pas recommencer au début.
Bon, écoute moi Mlky. Homis les ennemis nombreux, plutôt énervants et très variés, tu voyageras dans des supermarchés, dans des châteaux du moyen age mais aussi, à l'armeris de nager à travers des marécages dangereux infestés de bestioles plus gluantes les unes que les autres.

-Maintenant que tu m'as expliqué à peu près ce qu'il y a dans le jeu, je crois que je suis prêt pour le terminer !
A l'aube du troisième jour, nos deux jeunes amis jouent encore à Zombies. Il ne leur reste qu'un level à passer, le jeu est bientôt terminé. Ils se concentrent et... enfin ils en finissent avec "Zombie".
-Maintenant, quand tu tiras voir Frankus, pour lui rendre le jeu, tu pourras lui dire : j'ai gagné !
Depuis ce jour là, Mike ne fait plus de rêve horrible, n'a plus peur de dormir dans le noir et en veut toujours à Frankus.

Mike le petit zombie.

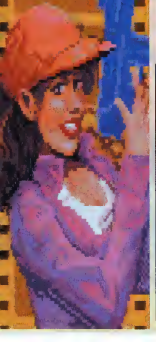
ARCADE/ACTION

KONAMI - 1 À 2 JOUEURS

Un bon petit jeu à l'ambiance glauque qui se déguste seul ou à deux. Des heures de plaisir en perspective.

GRAPHISME	88%
ANIMATION	90%
SON	85%
JOUABILITÉ	86%
DURÉE DE VIE	81%
INTERET	88%

350 450



Pour jouer à Zombies, je vous conseille d'avoir beaucoup de sang-froid, une expérience redoutable d'extérmination de morts vivants et de pas mal de temps libre tant les Zombies sont nombreux et coriaces... heureusement les armes sont nombreuses et les bonus conséquents ! Un conseil, jouez à deux !!!

Le bon gros boigneur vaut 200 points

Le bébé est évalué à 700 pts.

L'explorateur avec sa loupe, 500 pts

Mador vous rapporte 500 pts.

Le cuisinot Spys et le barbecue 100.

300 pts pour la jeune fille.

300 pts pour la pom pom girl.

Le soldat armé ne vaut que 100 pts.

200 pts le couple de touristes

La méchante institutrice 10 pts.

Tout au long de vos aventures parmi les zombies, à la recherche de vos sympatiques voisins, vous allez croiser le chemin de différents personnages, passez leur dessus, il rapportent des points !

Spécial Noël

100 CONSOLES et CARTOUCHES DE JEUX

À GAGNER !

Joue et gagne en appelant au :

36.68.11.66

des consoles Méga CD2, Super Nintendo, Jagu

C'est facile, appelle vite au :

36.68.10.39

Joue et gagne des consoles Mégadrive, Néo-Géo, 3DO,

3615 7sur7

Et chaque jour, gagne des cartouches de **jeux vidéo** sur le **3615** 7 SUR 7

TEST

The Lost Vikings

Baleog : bon les gars, mettez vous en rang et suivez moi de près.
Erik : je pose une réclamation. En tant que plus rapide du groupe, j'estime devoir passer en tête !

BALEOG ERIK OLAF

Olaf : heu, je ne voudrais pas chauffer l'affaire mais je suis le seul de nous trois qui possède les protections adéquates donc, c'est moi qui passe devant !
Baleog : je suis l'aine et j'estime recevoir de vous : respect et obéissance !
E : bon, calmons nous. L'union fait la force. N'oubliez pas qu'on doit trouver ce crétin de Tomator qui nous a mis dans la mouise.
O : qui ?
B : ne me dis pas que tu as oublié qu'on est des vikings et qu'on est en train de se balader dans une pyramide piégée.
E : laissez tomber les gars, y'a deux trucs qui nous foncent dessus ! Olaf, protège nous !
O : Pas de problèmes ! D'un geste vif, olaf déploie son bouclier et Baleog balance des flèches sur les deux monstres.
B : ça leur fait rien, j'm'en vais te les achever à coup d'épée !
E : bien joué, je vais te rendre un peut d'énergie (appuyez sur Select et transferez la côte de porc (!) d'Erik pour la donner a Baleog).
B : merci hérot ; buuuurrppp !
E : bon on me nous gêne, laisser moi de la place, je fonce dessus (en appuyant sur "L" vous changez de perso et prénez les commandes d'Erik. Foncez vers le mur en appuyant sur "A")
Quelques temps plus tard...
B : bon, nous sommes de retour dans le vaisseau de Tomator, récapitulons les endroits que nous avons traversés.
O : alors, on était chez nous, puis dans le vaisseau de Potator...

Olaf peut même se protéger vers le haut : soirée couvert !

Erik vient d'enfoncer un mur avec sa tête, le malheureux a délivré un horrible cheveu !

Gwouarhh! Bande de nases, c'est nous les vikings de l'apocalypse ! Rien ne peut nous arrêter et le premier qui dit qu'on ressemble à Asterix et Obelix, on lui casse la tête que même sa mère elle aurait du mal à recoller les morceaux.

E : Tomator !
B : oui ensuite on s'est retrouvé dans un monde de cavernes et de forêts.
E : oui oui, après c'était dans une pyramide. Un endroit assez étrange, il faut l'avouer.
B : pas plus étrange que cette usine bizarre remplies de drôles de machines.
O : Ouais, ouais, après j'm'en rappelle bien, c'était un monde de gateaux et de ballons, c'était rigolo !
E : bien sûr, avec tes poches pleines de bonbons tu nous ralentis.
O : ds tout de suite que je suis gros !
B : oh les gars, vous allez pas vous battre pour ça. N'oubliez pas que Tomator nous attend.
E : ok, tu as raison et en plus cette musique me donne envie de continuer.
O : Qu'est vrai, depuis le début y'a une petite musique qui nous accompagne et qui change à chaque niveau. Moi je trouve ça bien, mais je préfère manger...
B : bon continuons. Erik, saute de l'autre côté. Toi Olaf met ton bouclier sur la tête et plane jusqu'en bas. Moi je m'occupe de l'autre zigoto qui nous regarde d'un mauvais œil.
Vous : Eh les petits vikings, je vous emballe pas trop là. Ça va pas la tête de prendre des décisions. C'est moi qui manie le paddle, c'est moi qui donne les ordres, OK !
Thor, dieu du tonnerre : oh mon gars, parle autrement à mes protégés sinon je te fou-droie sur place...
D'un air de respect, vous obéissez à Thor. Vous pensez tout bas que The Lost Vikings est certainement le meilleur jeu d'action réflexion sur Super Nintendo. Il allie beauté, humour, originalité et a pris la tête à un pauvre testeur qui l'a quand même terminé et qui a beaucoup ri.
Vive les vikings !
Live the Viking !

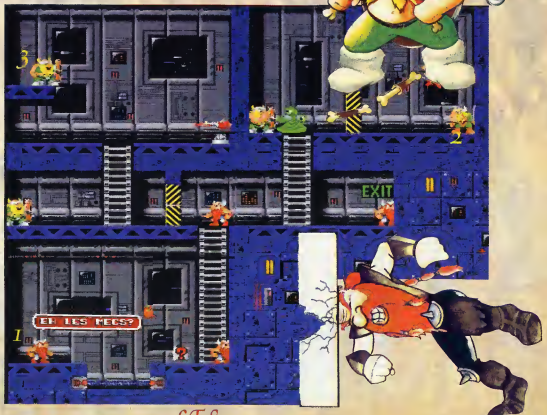
C'est lui, c'est Tomator ! Réussirez-vous à vous venger de ce qu'il vous a fait ?

La bulle peut servir de moyen de transport. Ça paraît évident non ?

Cette pyramide est remplie de monstres. Heureusement que Baleog ne sort jamais sans son épée.

LE NIVEAU 1 : IMPOSSIBLE ?

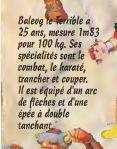
Ça c'est le niveau 1 au complet. Chacun des vikings se retrouve dans un coin. Leurs aptitudes sont mises au service de la réussite commune. C'est pas trop dur, juste histoire de se familiariser avec les principales commandes. Erik (3) doit juste sauter par dessus l'électricité, Baleog (2) doit détruire le petit monstre en face de lui et Olaf (3) n'a qu'à se protéger avec son bouclier contre le laser. Si vous n'arrivez pas à passer ce niveau vous pouvez dire au revoir au monde cruel des jeux vidéos et retourner voir les ours en peluches.



LES 3 MERCENAIRES

Erik le Bolide a 19 ans, il fait 1m73 et pèse 73 kg. Ses spécialités sont les opérations de reconnaissance et la rapidité. Il est équipé de chaussures de sport et d'une tête solide.

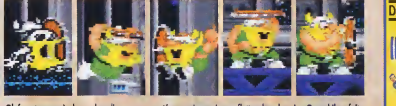
Erik peut sauter par dessus de grands trous et peut aussi foncer sur les murs découvrant des passages secrets de temps en temps. Quand il ne fait rien, il lace ses chaussures. Sinon, il aime bien Running Man et Erik the Viking.



Baleog le terrible a 25 ans, mesure 1m83 pour 100 kg. Ses spécialités sont le combat, le karaté, trancher et couper. Il est équipé d'un arc de flèches et d'une épée à double tranchant.

Baleog peut taillader avec son épée et balourder des flèches avec son arc. Quand il ne fait rien, il aime montrer ses beaux muscles. Sinon il aime Rambo 2, Conan le Barbare, Terminator... Sa voyelle favorite est le "A".

Olaf le costaud a 23 ans, mesure 1m88 et pèse 145 kg. Ses spécialités sont la défense, l'astronautique et la santé par le rire. Il est équipé d'un bouclier, d'une bedaine et d'un rire idiot.



Olaf peut se servir de son bouclier pour se protéger mais aussi pour flotter dans les airs. Quand il ne fait rien il se cure le nez. Sinon il aime Little Big Man, The Breakfast Club... Ses livres favoris sont ABC-123 et le Festin de Babette...

ARCADE/RÉFLEXION

INTERPLAY - 1 À 2 JOUEURS

Une idée originale superbement bien exploitée et mise en valeur par une réalisation de tonnerre.

GRAPHISME	90%
ANIMATION	88%
SON	90%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	93%

INTERÊT 92%

TEST

WORLD HEROES

Un jeu de baston, c'est comme un plat cuisiné : quand on connait la recette, ça va tout seul. Dans le cas de World Heroes, le plat cuisait déjà à feu doux sur la Neo Geo. Il a donc suffit à Sunsoft de reproduire la recette sur la Super Nintendo. Cependant quand on sait que sur la Neo-Geo "World Heroes" n'avait rien de fantastique, on se dit que sur une petite 16 bits le résultat va pas être très bon...

Situons l'affaire. L'histoire raconte que huit combattants venus de diverses contrées et de diverses époques se sont affrontés lors d'un tournoi. Vous savez, un peu à la façon de... je vous le donne en mille : Street fighter 2 ! Important : Pour ne pas avoir a répété ce nom durant tout le test je vous propose de le remplacer par le mot "yaourt", beaucoup plus neutre !

Donc, comme dans yaourt, les matchs se déroulent en deux manches gagnantes, en temps limité ou infini. Bien, il faut le dire : les huit personnages ont comme un air de famille avec ceux de "yaourt". Je m'propose de vous les présenter : Hanzo et Fuuma (les frères ennemis), Dragon (le Bruce Lee de service), Janne la chevalière, J. Cam (un gros balèze), Muscle Power (un Hulk Hogan à la Zangief), Rasputin (prononcez Raspoutine) magicien russe et Brocken qui ressemblait tellement à M. Bison que son graphisme a été complètement refait pour l'occasion (fait quand même pas exagéré !)

Pour bien se taper sur le tronche, nos amis ont le droit de tapoter les quatre boutons : deux pour les pieds, deux pour les poings. Comme cela pas de jaloux ! Mis à part des coups directs, les combattants peuvent aussi sauter pour assener de terribles coups chassés à leurs adversaires. Bien sur, un jeu de combat ne serait pas à la hauteur de "yaourt" s'il n'y avait pas quelques coups spéciaux. Chacun des combattants possèdent donc une panoplie de coups réalisables à partir de certaines combinaisons. D'ailleurs je ne peux m'empêcher de faire la comparaison avec les coups de "yaourt" tellement la ressemblance est frappante...

Hanzo et Fuuma sont les deux frères ennemis du jeu. Un peu comme Ryu et Ken dans Street Fighter II. Bizarre, bizarre....

Où se bat-on ?

Comme dans yaourt, chaque perso possède son décors apparenté à son caractère. Rasputin se bat dans un manoir, Janne dans un cirque, Fuuma devant le mont Fuji....

Pour l'occasion les décors ont été intégralement copiés de la Neo-Geo, même si des détails ont disparus. Ce qui m'a tout de même chiffonné un peu, c'est la présence de transparences alors qu'on connait les capacités graphiques de la Super Nintendo !

Parlons un peu des graphismes et des personnages qui, bien que n'étant pas aussi bien finis que ceux de "yaourt", sont assez réussis. Cependant, avouons qu'ils possèdent de nombreuses poses ridicules, et à mon avis cela tient plus de l'incapacité des graphistes que du jeu lui-même !

Pour continuer dans la joie et dans la bonne humeur, sachez que la manipulabilité n'a rien de formidable.

En vous amusant à World Heroes (mais si, vous vous amuserez !) pensez à couper le son : les musiques sortent d'une pochette surprise et les bruitages provienent à tout les coups du Zoo de Vincennes.

Ne soyons tout de même pas méchant. Bien que World Heroes soit un jeu de combat de plus, il possède un charme particulier !

Mr Ulver adepte de yaourt.

Avoir une bonne allonge, ça peut servir. Fuuma vient d'en faire la douloureuse expérience. Eh oui, Brocken allonge un max, lui !

Combat de bourrins entre J.Cam et Muscle Power. Malgré son poids, Cam parvient à se soulever pour détruire le catcheur.

Muscle Power n'a aucune pitié. La preuve, Dragon est acculé dans les cordes et encaisse les coups puissants de ce dernier.

La pauvre Janne se prend un joli double coup de pied chassé. Ce doit faire mal !

ARCADE/ACTION

SUNSOFT - 1 À 2 JOUEURS

Un jeu de combat de plus pour la Super Nintendo. Pas nouveau mais Street est là et Super Street c'est pour bientôt...

GRAPHISME	85%
ANIMATION	83%
SON	80%
JOUABILITE	81%
DURÉE DE VIE	84%

INTERET 85%

350 450

TOUS LES HÉROS DU MONDE

BROCKEN

Après avoir subi quelques changements au niveau des graphisme, Brocken ne ressemble plus à M.Bison !

DRAGON

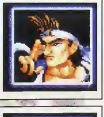
Il ne vous rappelle pas quelqu'un ? Et oui, c'est Bruce Lee en personne. Sauf que lui, il n'a pas encore tourné de films.

FUUMA

Lui, on pourrait l'appeler Ken. Cheveux rouge, tignasse blonde et tempérament bagarreur. Aussi bon et agile que Hanzo.

HANZO

C'est le Ryu du jeu. Un regard cinéreux et un bel habit bleu, rien de plus pour faire craquer les minettes. Il est très fort.



JANNE

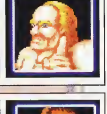
La seule meuf du jeu a revêtu une armure de chevalière pour ne pas se sentir lésée. Gréée à son épée elle fait des ravages.

J. CARN

Ce remake d'Attila possède des bottes anti-dérapantes. Il les achète pour ne pas déraper. Moi je trouve ça normal, non ?

M. POWER

Subtil mélange entre Hulk Hogan et Zangief, Muscle Power est un catcheur très puissant qui conjugue force et rapidité.



RASPUTIN

Ce magicien a plus d'un tour dans son sac. Mais il a oublié l'existence du mono depuis fort longtemps. Comme moi !

Grillage électrique (1), lancement de missile (2) et lancement d'onde de choc (3). Avec son allonge et ses coups spéciaux, Brocken est un très bon bonhomme.

Le méchant coup de pied du dragon (1) et les poings rapides du tigre (2). Dragon est un excellent personnage surtout pour un joueur débutant.

Hélico avec couteaux (1), lancement de Shuriken (2) et Dragon Punch violent (3). Histoire de ne pas dévoiler les astuces de Street Fighter. Bref, les mêmes mouvements que son pote Hanzo !

Hélico avec couteaux (1), lancement de shuriken (2) et Dragon Punch puissant (3). Qu'on ne me dise pas que l'inspiration Street n'est pas présente ! (OK, Lionel, mais tu nous saves avec SF 2)

Giga coup d'épée balayeur (1) et envoi d'oiseau de flamme. Elle balance aussi de méchants coups de pieds avec son armure. Bonjour la douceur...

Protection d'un mur de flamme (1) et percussion de la mort(2). J.Carn est un perso plutôt baisse qui n'a pour mot d'ordre que la brutalité brutale !

Attaque sur l'ennemi (1) et "mega agrippage" rotationnel à la Zangief (2). Il possède aussi un uppercut très utile contre les attaques sautées. Ha !

Boule de feu en sautant (1), "tournicotage" avec la jupette (2), et boule de feu normale (3). Rasputin est un peu lent mais ceci est compensé par sa boule de feu en l'air.

TEST

Pop'n TwinBee

Fanatiques du "je tire sur tout ce qui bouge", vous allez être conquis. En éditant Pop'n Twin Bee, Konami nous a pondu un shoot them up d'un nouveau genre. Certes, les missiles, les lasers monstrueux, les méga bombes sont toujours là, mais terminé les vaisseaux aérodynamiques, les engins armé jusqu'aux dents et les fusées furtives ! Non, dorénavant vous disposez d'un petit vaisseau tout ce qu'il y a de plus mignon pour broyer tout vos adversaire.

De belles grappes de raisins veulent votre perte. Sourcez-vous les détruire ?

Le combat se déroule au-dessus de la mer. Une tempête s'annonce à l'horizon.

Cette muraille comme vous pouvez le constater, ressemble étrangement à celle de Chine.

Assez de salamalecs ! Rentrons plutôt dans le vif du sujet. Le jeu se déroule suivant un scrolling vertical (c'est à dire que vous shootez tout ce qui tombe du haut de l'écran) et il est même possible de jouer à deux simultanément (très rare dans un jeu du même genre). D'ailleurs, à ma connaissance, seul Super Swiv pouvait se jouer à deux. Dans Pop'n Twin Bee, vous dirigez les petits vaisseaux de Twinbee et de Wimbee. Votre mission consiste à détruire l'Armée Dongun et son chef, un vieux fou qui veut contrôler le monde entier. Pour la petite histoire, sachez que le fou est le grand-père de Mandoka, une charmante petite fille. Un jour après s'être cogné la tête, il est devenu fou... Mandoka demande de l'aide à Twinbee et Wimbee.

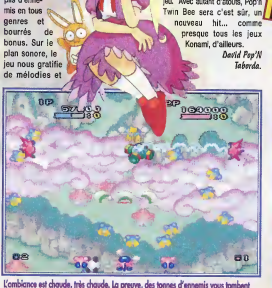
Avant de le combattre, vous traversez de nombreux niveaux, infestés de monstres plutôt loufoques et bien sûr des soldats Dongun. Comme dans tout shoot'em up qui se respecte, vous blastez les ennemis et collectez les différents bonus qui s'offrent à vous.

Des cloches !

Pour améliorer votre armement, vous devez récolter des cloches ! Certaines augmentent votre puissance de feu, d'autres vous rendent immortel durant, etc. Comme à l'accoutumée, vous rencontrez de temps en temps les fatidiques boss... Armez-vous de patience pour les battre, car ils sont très résistants. Autre aspect positif de Pop'n Twinbee, l'excellente réalisation. Les graphismes donnent au jeu une ambiance sympathique avec des ennemis, des vaisseaux, des décors et des boss très rigolos. Les niveaux traversés sont très variés : une ville, une montagne, des cascades et d'autres plus bizarres mais toujours remplis d'ennemis en tous genres et bourrés de bonus. Sur le plan sonore, le jeu nous gratifie de mélodies et de bruitages parfaitement adaptés à l'action. Un dernier mot pour signaler des scrollings différentiels permanents plusieurs plans se déplacent à des vitesses différentes pour donner un effet de profondeur), l'utilisation de la tranparence, de la déformation et les zooms. Si après avoir lu mon test, vous pensez toujours que Pop'N Twin Bee n'est qu'un énième shoot'em up de Konami : vous vous trompez. l'ambiance chaleureuse qui règne dans ce shoot est comme je l'ai dit, très particulière. Elle donne au jeu une incroyable profondeur. Et je le rappelle encore une fois : il est possible de jouer à deux. Cela augmente grandement l'intérêt du jeu. Avec autant d'atouts, Pop'n Twin Bee sera c'est sûr, un nouveau hit... comme presque tous les jeux Konami, d'ailleurs.

David Pop'N Taborda.

Ce demi boss, vous le rencontrez plusieurs fois dans le jeu. Il apparaît sous différentes formes et utilise de nombreuses armes.



L'ambiance est chaude, très chaude. La preuve, des tonnes d'ennemis vous tombent dessus comme les mouches sur les vaches à la campagne au mois de mai.

SHOOT' EM UP

KONAMI – 1 ou 2 JOUEURS
Amateurs de jeux de tirs, vous allez être comblés. Avec Pop'N Twinbee, on va blaster dans tous les coins...

GRAPHISME	92%
ANIMATION	91%
SON	87%
JOUABILITÉ	93%
DURÉE DE VIE	86%

INTERÊT 90%

350 450

Visite guidée du premier niveau !

Cette map est celle du premier niveau. Bien que relativement facile à passer, il demande quand même de bons réflexes. J'espère pour vous que vous en avez.

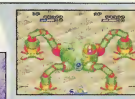
LES CLOCHES !

Cloche jaune : elle donne des points. Cloche rose : vous garde de tout dommage mais faites gaffe quand même ! Verte : elle augmente le nombre de vos options. Cloche clignotante : une méga bombe. Cloche bleue : un petit peu de vitesse. Cloche blanche : un tir très puissant. Cloche pourpre : tir à trois directions.

SEPT BOSS...

BOSS 1 : Lorsque vous tirez sur ce genre d'objet volant, vous voyez apparaître de petits oiseaux.

BOSS 2 : Tout en bastonnant ce monstre, évitez ses tirs lasers.



BOSS 3 : Ce boss tient plus de l'araignée que du monstre.

BOSS 6 : Le sourire sadique de ce boss me rappelle quelques part celui de notre directeur des publications !

Au tout début, il faut juste détruire quelques ennemis (1). Ensuite, arrivent les premiers nuages derrière lesquels se cachent quelques bonus (2). Une seconde frappée d'ennemis vous attaquent. Détruisez les sans aucune pitié (3). Vers le milieu de la map, apparaissent de nouveaux nuages accompagnés de nombreux ennemis (4). C'est le moment d'utiliser une mega bombe... Pour qu'ensuite, la route soit dégagée, et aussi, pour ramasser d'éventuels bonus (5). Maintenant que je vous ai ouvert la route, c'est à vous de jouer, sans aucune de mes explications.

BOSS 4 : Voici un mousmique à l'aspect bien sympathique. S'oyez tout de même vigilant.

BOSS 5 : Un petit coup d'œil aux splendides décors qui défilent sous vos yeux... Attention au boss tout de même.

Ici, ça scrolle dans tous les sens. Admirez aussi les nombreux effets de transparences.

BOSS FINAL : la fin est proche, le cauchemar est presque fini. Il suffit juste de battre le boss final.

LE SHOOT'EM UP

Comme vous l'avez constaté, Konami mise beaucoup sur les jeux de tir. Je veux dire par là, que Psy'N Taïnhee est le quatrième shoot'em up de cette société. Il y a eu tout d'abord Gradius 3 (Konami ne l'a jamais distribué en France par manque de succès au Japon) ; Axelay qui bénéficie d'une incroyable réalisation ; enfin Parodius, est un concentré de tous ses prédecesseurs avec beaucoup d'innovations.
Bref, Konami compte beaucoup sur ses jeux de tir, et à mon avis, a bien raison.

Super Swiv a été le premier shoot se jouant à deux. Pendant que l'un mitraillait à terre, l'autre shootait dans les airs !

TEST

FIRST SAMURAI

Décidément on n'arrête pas de voir des jeux micros défiler sur nos chères consoles. Mais qui s'en plaindrait ? Personne pour sûr ! First Samurai de chez Kemco n'échappe pas à la règle. Pour ce test, le rédac'chef a fait appel à moi. Question : "A-t-on pensé à moi parce que je ressemble à un samourai ?".

Avec la cloche, invoquez le mage. Il vous aidera à traverser certains obstacles.

The Demon King descends from his Mountain Realm

Alone, the Samurai must battle with the fearsome Demon King...

Overwhelmed, the Demon King escapes to the Future.

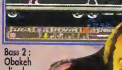
...to leave the redisposable at Magic.

Pour vous mettre dans l'ambiance du jeu, voici l'histoire . Le roi démon s'est enfui vers le futur après avoir tuer votre Maître Sensei. Vous êtes l'Elu et partez donc à la recherche du démon pour venger votre maître préféré. La vengeance est un plat qui se mange en x des baguettes !

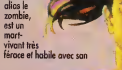
Grâce à ce vase, vous ne reconnaissances depuis le début !

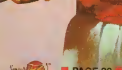
LES BOSS

Boss 1 : coupez les dragons (rouge et bleu) par les 2 bouts.



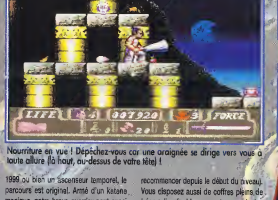
Boss 2 : Obokich alias le zombie, est un mort-vivant très féroce et habile avec son





Après m'être torturé la tête pendant des heures et des heures, avec cette question métaphysique, je prends la sage décision de me lancer à corps perdu dans cette nouvelle aventure. Programmé par le groupe Vivid, anciens de chez System 3, First Samurai est un jeu d'aventure/action dans lequel vous dirigez un samourai (tiens, tiens) à la recherche d'un puissant roi démoniaque. Ce dernier a réussi, après avoir vaincu votre maître vénéré, à s'enfuir vers le futur à travers le flux temporel ! Dans le futur, grâce à ses pouvoirs maléfiques, il réduit l'humanité à l'esclavage (oh la folie des grandeurs !). Un seul être peut contrecarrer ses plans : Vous !

Aidé par un mage que vous pouvez appeler à la rescousse en utilisant les cloches magiques, vous devez parcourir divers étapes. Du champ de bataille, jusqu'au palais du démon en passant par un express lancer à toute vitesse, Tokyo en 1999 ou bien un tsunami temporel, le parcours est original. Armé d'un katana magique, notre brave guerrier peut aussi pour se défendre en utilisant les armes qu'il trouve sur son chemin.



Nourriture en vue ! Dépêchez-vous car une araignée se dirige vers vous à toute allure (à l'heure au-dessus de votre tête) !

Ça brade !

Il n'y a pas que des armes à ramasser, des tas d'objets parsèment les mondes. Par exemple n'oubliez pas de prendre les lanternes pour vous rendre directement à la dernière réserve de force activé (N.B : les respawns évitent au joueur de recommencer depuis le début du niveau). Vous disposez aussi de coffres pleins de trésors (impécable pour votre score), des parchemins à provisions pour rehausser votre force vitale ou bien des shurikens, des haches, des couteaux et des grenades. Bref, tout l'arsenal nécessaire pour terrasser tous les aliens, les guerriers, les androïdes, les abeilles, les hélicoptères téléguidés, les méduses, ... Pour finir un niveau, il vous faut impérativement réunir cinq runes mystiques. A ce moment là, si vous êtes au bon endroit, un maître démoniaque (un boss si vous préférez) apparaît sous vos yeux ébahis ! La meilleure façon de le "terminer" comme dirait Arnold, c'est d'avoir en main le précieux katana. Sinon bye bye ! Enfin bref, First Samurai est un jeu d'aventure/action aux graphismes somptueux et hauts en couleurs. Le personnage est superbement animé et les sons sont (!) tout bonnement fantastiques : surtout les sfx/cris (si seulement vous pouviez les entendre). Cette adaptation est excellente et toujours aussi merveilleuse pour ceux qui connaissent les versions micros (Amiga, PC). Par contre, il faut bien l'avouer, le jeu ne plaira pas à tout le monde. Sans doute à cause de la difficulté mal dosée. En tout cas à la rédaction, il y a les fans et les "anti". A vous de juger !

L.H.

Voilà un ennemi dangereux. D'ailleurs vous venez de perdre votre katana.

Il se prend pour l'araignée, lui !

ARCADE/ACTION

KEMCO – 1 JOUEUR

En prévenance discue de l'Amiga, First Samurai plaira à tous les amateurs de jeux de plate/arena et de Bruce Lee !

GRAPHISME	90%
ANIMATION	87%
SON	90%
JOUABILITE	82%
DUREE DE VIE	80%

INTERET 86%

350 450

TEST

GOOF TROOP

Un Capcom, ça ne se loupe pas, surtout quand il met en scène un personnage de Disney. Deux fois on a fait l'expérience et deux fois on n'a pas été déçu (avec Mickey et Aladdin). Il faut reconnaître que les jeux Disney c'est avant tout pour les enfants. Mais tout compte fait, ne sommes nous pas restés de grands enfants...

Dingo en action !

Comme dans presque toutes les histoires Disney, c'est Pat Hibulaire qui est à l'origine de l'affaire. Cette fois-ci, il entraîne notre ami Dingo et son Neveu dans une aventure plus que loufoque. Bonne chance !

A l'allumage de la console, pouf ! Dingo et son fils Max apparaissent sur une page d'intro marrante. Hop, j'appuie sur "Start", tiens tiens, les textes sont en français, ça commence à devenir une bonne habitude ça !
L'histoire est simple : nos deux compères se sont perdus sur une île. Il doivent donc s'en échapper. L'action est vu du dessus et l'aire de chaque niveau (cinq en tout) est composée de plusieurs écrans fixes. Quand on le voit pour la première fois, ça ressemble vraiment à Zelda... mais après

Abattez ces gardes, pour que la route soit libre.

Dans ce château, nombreux sont les pièges et les ennemis.

mure réflexion, non ! Premiere différence : on peut jouer à deux en même temps. Le premier joueur dirige Dingo (fort et fort), l'autre prend les commandes de Max (rapide et faible).
Dissimulement, nous n'avons pas affaire à un jeu d'aventure pur et dur. Non, Goof Troop est plutôt un jeu d'action/réflexion, mâtiné d'un peu de recherche !

Le but du jeu

Vous devez trouver des clés pour ouvrir des portes placées à l'autre bout pour atteindre un boss. Chemin faisant, il vous faut découvrir un paquet d'objets qui vous

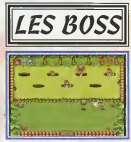
Ca chauffe beaucoup. Remarque, c'est normal avec tous ces ennemis.

seront fort utiles. Par exemple le grappin sert à atteindre tout objets et endroits inaccessibles, la bougie vous fournit de la lumière là où vous en avez besoin, les morceau de bois vous serviront de pont... De toutes façons, rien de bien difficile. Des tas de petites énigmes éparpillées sur votre chemin sous forme de blocs à pousser, font travailler vos neurones.
Dans son concept, Goof Troop est super sympa d'autant que la réalisation tient la route. Graphisme clairs, animation correcte, c'est vraiment agréable. Une cartouche destinée aux plus petits.

Loof Voye.

Comme dans Zelda 3, vous résolvez de nombreuses énigmes.

LES BOSS

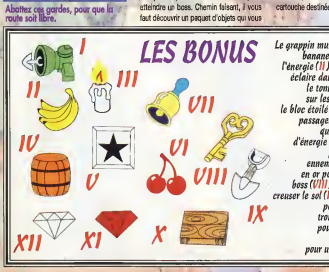


Boss 1 : il faut descendre tous les bonshommes du haut de l'écran.

Boss 2 : ce crocheur de feu essaie de vous brûler les tesses.

Boss 3 : deux squelettes qui se prennent pour des ninjas.

Boss 4 : là on ne voit qu'un serpent, mais en fait ils sont deux.



Le grappin multiusage (I), la banane qui rajoute de l'énergie (II), la bougie qui éclaire dans le noir (III), le tonneau pour jeter sur les ennemis (IV), le bloc étoilé pour ouvrir les passages (V), la cerise qui donne un peu d'énergie (VI), la cloche pour attirer les ennemis (VII), la clé en or pour atteindre le boss (VIII), la pelle pour creuser le sol (IX), la planche pour combler les trous (X), le rubis pour une vie (XI) et le diamant pour un crédit (XII).

ARCADE/ACTION

CAPCOM – 1 À 2 JOUEURS

Joueurs soufflards, passez votre chemin, ce jeu est avant tout réservé aux tous petits vous voleur !

GRAPHISME	83%
ANIMATION	85%
SON	81%
JOUABILITÉ	78%
DURÉE DE [illegible]	83%

INTÉRÊT 84%

350 450

TEST

ALFRED CHICKEN

Décidément la vie est trépidante chez Banzzaï. D'habitude, je sauve moult princesses en mal d'amour et des mondes en danger de destruction totale. Ce matin, ma mission est nettement plus modeste : je débarque à Peckesville, un village peuplé de poulets pour le sauver des griffes de poulets extraterrestres pas gentils du tout. Laissez-moi rire, j'vais leur pourrir la vie à ces Mac'Chicken en puissance !!!

Bon alors, qu'est-ce qui se passe ici ? Quoi !? Vous m'avez fait venir dans votre beau paumé et tout ce que vous donnez comme raison, c'est une vague invasion de poulets version p'tits gris ! Attendez les gars, vous me prenez pour qui ? Je ne suis pas sauveur en tous genres moi ! J'me déplace uniquement pour les grandes causes, styles princesses kidnappées et sûrement pas pour aider une bande de poulets ! Mais bon, comme j'suis un bon gars et histoire de n'pas être venu pour rien, , j'vais quand même vous flier un'coup de pogne. Mais alors vite fait, hein ! Parce que j'ai pas qu'ça à faire ! Allez, donnez moi le paddle que j'en finisse. Combien de levels déjà ? Ooze.

Très bien, donnez-moi l'après-midi et j'renvoie vos poulets sur leur planète d'origine, avec un aller simple plein tarif ! Ooooh, mais c'est pas si évident que ça votre affaire. Pour se tirer de certains tableaux, il faut cogiter un max. Comme par exemple, marcher sur des boutons pressoirs ou actionner des leviers pour ouvrir des passages. En même temps, il ne faut pas oublier d'engranger le plus possible de diamants et de ballons pour assurer un bon bonus en fin de tableau.

Voici un exemple de fin de niveau. Il reste juste à emprunter le téléporteur pour se retrouver au tableau suivant !

Et mes armes, vous avez pensé à mes armes ? Wouais, c'est pas Byzance... mais on va faire avec ! Mon p'tit poulet peut sauter pour retomber en piqué sur ses adversaires (efficace et spectaculaire). Quelques fois même, il trouve des lance-boulettes bien utiles pour pulvériser ses ennemis de loin ou mieux encore, des boules de protection qui gravitent autour de lui.

Mais dites, votre aventure est plutôt sympa ! les décors sont variés (on va même sous l'eau), la jouabilité est bonne, les mimiques et la dégaine du poulet sont bien trouvées, et les idées ne manquent pas. Bref l'intérêt est bien là, je ne regrette pas du tout mon voyage à Peckesville... bien au contraire !

Joki Joda.

Bon alors là, c'est pas facile. Toute l'astuce consiste à anticiper les mouvements des plateformes mouvantes et des ennemis pour franchir ce cap difficile. Pigé ?

LA VERSION GAME BOY D'ALFRED CHICKEN

est aussi excellemment réalisée. Sachez que les tableaux de cette version ne sont pas les mêmes que sur Super Nintendo, mais ils ne sont pas pour autant plus simples ! Vous pouvez toujours plonger en piqué sur vos adversaires, planer ou ramasser diverses armes...

Malgré l'écran monochrome, les décors sont minutieux, nets et précis... du bon boulot de la part des graphistes !

Maniabilité et plaisir de jeu sont réunis dans un duo percutant !!!

Pour récupérer un maximum de bonus, il faut libérer les ballons tout en évitant les attaques des perfides escargots. Toute une histoire...

Il faut manier le piqué à la perfection pour détruire les cubes qui cachent les diamants.

C'est un dijwl sauvage... entre lui et vous, il faut choisir... vite !

Ici, c'est très chaud ! Avec son scrolling forcé ce tableau s'avère très compliqué !

On trouve de tout dans Alfred Chicken, même des tableaux sous-marins ! Il faut zigzaguer comme des fous entre les baleines et les piquants !!!

PLATEFORMES

MINDSCAPE - 1 JOUEUR

Souvenirs de poulets en barbu, ce jeu est fait pour vous. Tenez-vous prêts à défendre les couleurs de Peckesville !

GRAPHISME	85%
ANIMATION	89%
SON	86%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE	87%

INTÉRÊT 85%

350 450

TEST

Felix THE CAT

Devinez ce qui s'est passé le 29 Décembre à la rédaction de Banzzai... Le mariage du rédac' chef adjoint et de la maquettiste ? Non. La nomination de Lionel au poste de rédac' chef ? Toujours pas. Mais que s'est passé-t-il alors ? Vous donnez votre langue au chat ? Et bien, c'était le fil DAVIO !!! C'était la FE-TE de votre testeur adoré !!!

Pour ma fête, ils ont décoré la rédac. Ils m'ont offert le Kart, le Felix Cat, Bomberboy et des tas d'autres trucs encore. Je suis gâté ! Et j'ai bonne mémoire. Félix the Cat, ça fait un bail. Il y a sept ans, environ. Ce jeu-là, c'était du pur plateforme. Je me rappelle d'un niveau Circus, où il fallait sauter sur des ballons, éviter des monstres, ramasser des bonus... Bref, un jeu de plateforme classique. Et bien, c'est pareil aujourd'hui. Sauf que les graphismes ont évolué, et que le jeu est devenu beaucoup plus beau. Ce n'est pas révolutionnaire, mais ça reste très agréable à jouer. Et puis, ça change un peu de Mario, Sonic et compagnie.

Ce gentil puppy n'attend qu'une chose : que vous tuer. Pas de chance pour lui ! Il va vous servir de tremplin.

Comme dans tous les bons jeux de plateforme, il faut explorer les niveaux pour découvrir des bonus cachés. Ici, il faut sauter sur le bloc de droite pour faire apparaître une échelle.

Le but du jeu ? Il est simple : il faut arriver à la fin de chaque niveau, en évitant les ennemis et en ramassant le maximum de bonus. Ces derniers sont souvent placés de manière à ce que vous ne puissiez pas les atteindre du premier coup. Il faut donc faire preuve d'ingéniosité pour les récupérer. Mais ne vous inquiétez pas, ils ne sont pas placés de manière à ce que vous ne puissiez pas les atteindre du premier coup. Il faut donc faire preuve d'ingéniosité pour les récupérer. Mais ne vous inquiétez pas, ils ne sont pas placés de manière à ce que vous ne puissiez pas les atteindre du premier coup.

Dans le niveau 2, vous traverserez l'Egypte et monterez au sommet des pyramides.

Cette boîte est l'une des nombreuses qui parsème le jeu. Elles renferment généralement des bonus.

Un rebondissement sur ce ressort, et Félix pourra découvrir des salles secrètes.

Voici l'un des nombreux boss du jeu. Il n'est guère résistant. Restez sur vos gardes tout de même et frappez sec.

Symbolisés sous forme d'icônes, vous pourrez profiter de plusieurs bonus qui vous faciliteront grandement la tâche.

Félix est toujours aussi bien doté en matière de gadgets. Il retrouvera ses sacs magiques, ses bouteilles de lait, ses différentes transformations, ainsi que ses fameux tours de magie. Il devra également faire face à de nouveaux ennemis, comme des robots, des extraterrestres, des monstres... Bref, il aura de quoi faire. Et ce ne sont pas des nouvelles qui vont vous déplaire, j'imagine.

Les graphismes sont très colorés et assez détaillés. Les décors sont variés, et on ne s'ennuie pas une seconde. Les animations sont également très réussies. Félix est très expressif, et ses mouvements sont très fluides. Les musiques sont agréables à écouter, sans être inoubliables. Les bruitages sont corrects, sans plus. Bref, rien de transcendant, mais rien de choquant non plus.

Alors, Félix the Cat, un bon jeu ? Oui, sans aucun doute. Il ne révolutionne pas le genre, mais il est très agréable à jouer, et il devrait plaire à tous les amateurs de plateformes. Il est également très bien réalisé, et il ne manque pas de petites touches d'humour qui font toujours plaisir. Bref, un bon jeu, sans plus. Mais un bon jeu, ça reste toujours bon à prendre.

PLATEFORMES

HUDSON SOFT – 1 JOUEUR

Un jeu de plateformes, qui met en scène une des plus grandes vedettes des dessins animés d'avant guerre !

GRAPHISME	91%
ANIMATION	88%
SON	82%
JOUABILITÉ	87%
DURÉE DE VIE	88%

INTÉRÊT 89%

250 350

Félix dans un monde hostile...

Cette map est celle du premier niveau. Il n'est pas difficile à passer et ne demande pas de grandes prouesses de votre part.

TEST

Dr. Franken II

Jeudi, quelques part à l'Ouest du 33ème parallèle : Lionel, le grand David et moi (Mike le baveux, pour vous servir) sommes comme à l'accoutumée le nez collé à Street 2 turbo dans notre bel le salle de test... quand, tout à coup, le téléphone sonne.

Ding... Ding... Dring... Dring... "Wonderful World" retentit dans l'appareil. Ah, ben, ça, ça va me gâcher mon entraînement avec Sagat ! Tiens, qui c'est donc qui a le culot d'appeler à cette heure ? Ah, le chanceux, Ah ! Allons-y donc ! C'est Monsieur 2 Cents de Franky de Paname. Il veut que je lui donne mon avis sur la mouture de Franken II sur notre console. Pas question ! Il est hors de question que je touche à un jeu de Franky. Je suis con, mais pas à ce point-là ! Je me mets au vert pendant une semaine. Tchao, je t'appelle !

Tout droit sorti du film "Le bras Gonzo de Londres", cet énorme Monstre ne pense décrocher Franky !

Pendant ce temps, je me documente et j'apprends que la version de Franken II sur Game Boy est sortie depuis quelque temps déjà. Ouf, je m'en sors bien ! Je vais pouvoir me contenter de jouer à la version Game Gear. Mais comme tout jeu d'aventure-action il y a un hic. Celui-ci aussi est fragmenté en pleins de petits tableaux. Un fond, un ennemi, des monstres... Bref, rien de plus pour les yeux. Le tout par-dessus le marché est vraiment très petit. Ce qui est un peu gênant quand on est myope comme une taupe et que l'on a pas de lunettes. Bon, ça y est, j'ai trouvé la parade. Je vais m'asseoir à un mètre cinquante de l'écran et je m'attaque à la version Game Gear. Et là, surprise, je découvre un jeu qui, sans être exceptionnel, est loin d'être mauvais. Franken II est un jeu de plates-formes et d'action dans lequel vous contrôlez Franky, le monstre de Frankenstein, qui doit retrouver sa fiancée, Bitsy. Pour ce faire, il va devoir explorer les différents niveaux du jeu et éliminer tous les monstres qui se dressent sur son chemin. Pour ce faire, il dispose d'un bâton qui lui permet de frapper ses ennemis à distance. Il peut également ramasser des objets qui lui donneront des pouvoirs spéciaux. Franken II est un jeu qui ne paie pas de mine mais qui, une fois qu'on a pris le temps de s'y plonger, s'avère être très prenant. Il ne révolutionne pas le genre mais il est très agréable à jouer. Et puis, il y a Franky, qui est vraiment très attachant. Bon, je vous laisse, j'ai un rendez-vous avec Sagat.

Mike Fromère

Comme vous pouvez le remarquer ici, notre héros Franky, Franky, oui Franky, est vraiment très mignon.

Dans plusieurs salles de ce manoir, vous rencontrez de nombreuses portes cachées.

Si Franky se baisse pour éviter les balles.

En sautant ce trou, Franky a bien failli se faire attraper.

Même si Franky n'est que le cinquième d'un savant fou, il se déplace extrêmement bien. Ce sont en hauteur est bien la preuve de ce que j'avance.

Des gens vers lesquels le sol, des mêmes sortes de "La famille Addams" et une énorme flamme qui ne pense qu'à vous brûler, voilà ce qui vous attends.

ARCADE/ACTION

ELITE – 1 JOUEUR

Un jeu facile (sauf que !) avec une animation superbe et surtout un personnage attachant et drôle !

GRAPHISME	86%
ANIMATION	82%
SON	72%
JOUABILITÉ	75%
DURÉE DE VIE	70%

INTÉRÊT 80%

200 300

CONCOURS SENSIBLE SOCCER

BANZZAI

SONY

IMAGESOFT

LOTS A GAGNER :

Premier Prix : 1 chaine hifi Sony et 1 abonnement d'un an pour la saison 94/95 du championnat de France de Football dans le stade de votre ville.

Chaine Sony "Passion" MHC-C50
2x30 Watts avec lecteur CD Technologie
1 BT et enceintes acoustique 3 voies

Du 2ème au 11ème prix : 10 jeux Sensible Soccer sur la console de votre choix : Megadrive, Super Nintendo, Nes, Master Sytem, Game Gear, Game Boy
(Rayez les mentions inutiles.)

Du 3ème au 41ème prix : 30 ballons de Football Sensible Soccer.

Renvoyez le coupon à l'adresse suivante :
BANZZAI – Concours Sensible Soccer
5/7 rue Raspail – 93100 Montreuil

NOM : .....
PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
.....
VILLE : .....

QUESTIONS

(Cochez la bonne réponse)

1- Qui succède à Gérard Houiller comme nouveau sélectionneur de l'équipe de France de foot ?

❑ Aimé Jacquet ❑ Luis Fernandez ❑ Michel Platini

2 - Quel est le % attribué par Supersonic/Banzzaï à la jouabilité de Sensible Soccer sur Mégadrive et Super Nintendo ?

❑ 92% ❑ 93% ❑ 94%

3 - Quel a été le résultat du match PSG-Marseille lors de la rencontre du 14 Janvier 1994 ? .....

4 - Combien d'équipes peut on sélectionner pour réaliser un tournoi sur Sensible Soccer ?

❑ 16 ❑ 32 ❑ 64

5 - Quel est le célèbre joueur français, chargé de l'organisation de la Coupe du Monde 1998 en France ?

❑ Eric Cantona ❑ Michel Platini ❑ Basile Boli

Question Subsidiaire : Combien serez vous à répondre à ce concours ? .....

TIPS... DU CHANGEMENT DANS L'AIR !!!
MODE D'EMPLOI !

Les TIPS dans la poche !

Dans Banzzaï, on aime le changement. Alors on vous a concocté une nouvelle formule pour la page de Tips. Pas d'inquiétude, c'est pas bien compliqué ! Il suffit de s'armer d'une bonne paire de ciseaux et de plier suivant le mode d'emploi. Vous suivez ? C'est la que ce se complique un tantinet. Une fois la page découpée, il ne reste plus qu'à la plier et à découper les bords 1 et 2 pour obtenir un chouette petit livret de Tips. Au fur et à mesure des parutions de Banzzaï, vos guides se multiplieront jusqu'à devenir aussi épais que la plus grosse des encyclopédies !

OPTION 1 : Économique, mais lent !

BINIZEN vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Petites annonces". Elle est ouverte à tous les lecteurs et gratuite. Achats, ventes, échanges, correspondants, clubs, minitels, programmes, etc, etc. Pour être sûre de passer dans le numéro d'après, il suffit de découper la bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 19 du mois à l'adresse suivante :

P A BINIZEN 19, rue Négrépiece Montaut 75018 Paris.

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !

Nous pouvons aussi éditer votre (vos) annonce(s) dans le minitel (code 3615 INFO PF) une semaine avant la sortie du magazine vers le 30 du mois. Pour cela les annonces doivent également être parvenues avant le 19 du mois. Dans ce cas vous jugnez 20 francs se chèque, mandat, CCP ou timbres poste sur toute vos annonces et vous les faites paraitre à la même adresse. Bien entendu, les annonces passeront également dans le magazine.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!

Vous pouvez passer vos annonces, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le minitel sur notre 3615 code INFO PA, rubrique "Écrire une PA". Elle est consultable par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas n'importe quoi. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PA, rubrique : "Lire les PA".Si vous voulez que les annonces passent, en plus, dans le magazine, vous nous les envoyez, sans choque, évidemment, à l'adresse ci-dessus.

◆ Vds. jx. SNin. : S. Fighter II : 180 F., S.Tennis + Zelda III : 400 F. les 2 ou échs. contre Mario Paint + accessoires et notice + tapis. Tél.: 79-34-14-18

◆ Street Fighter sur SNes et S.Castelvania IV à 200 F.Fun. Contacter Laetitia. Tél.: 75-29-21-66

◆ Ech. sour SNin. Street Fighter II or F-Zero ou SMario World ou Tecmo Nba Basketball contre Mortal Combat ou Dragon Ball II. Tél.:53-03-68-35

◆ Ach. GBoy. + 4 jx. : 400 F. ou ech. contre jx. SNes ; Zombies ou Mario Paint ou Mario Kart + accessoires et notice + tapis. Tél.: 99-25-79-44

◆ Vds. nbx. jx. Nes à partir de 100 F. + man. sans fils Nes : 150 F. (après 18h00) sauf W-E. Tél.: 91-96-03-14

◆ Ech. ou vds. SNin : SMario World, F-Zero contre jx. : GP 1 ou Dragon Ball II ou Jurassic Park. Demander Fabrice. Tél.: 74-00-67-10

◆ Vds. Nes + 2 jx. : Turtles, Godzilla + 2 man. : 300 F. Tél. à partir de 18h00, 01 34 12 56 78

◆ Ech. Bulle Ve Blazers contre Ecic Cantona Football Challenge. Tél. après 17h00 sauf le week-end. Tél : 31-21-32-12

◆ Vds. Nes + 11 jx. : Double Dragon II, Batman, Probotector High Speed Roller etc + pistolet : 1 200 F. Tél.: 94-63-43-13

◆ Vds. Starwing et Mario World IV : 250 F. Fun sur SNin Tél. après 17h00. Tel.: 74-00-66-13

◆ Vds. Nes + pistolet + 3 man. + 9 jx. : 1 500 F. poss. vds. séparés. Tél.: 31-44-18-22.

◆ Vds. GBoy : 350 F. + 4 jx. : Tiny Toon Mario Land II Tetris Bugs Bunny : 600 F. ou 79 F. Tel. Tel.: 37-62-33-14

◆ Vds. jx. SNin Wwf 360 F., Super off Road : 350 F. ou éch. contre jx. SNin. Tél. entre 19h30 et 20h30. et demander Grégory. Tél : 76-35-60-72

◆ Vds. Ranma 1/2 Prince of Persia, Tecmo Nba Basketball, Street Fighter II avec bte. et notice ou éch.. Tél.: 26-65-30-71

◆ Lyra 2 tè lde neuve gagné jeu + 2 jx. Ninja Gai Den Ranon Age. Prix : 500 F. Tél. après 18h15. Tél: 81-61-75-04

◆ Nes + pistolet + 2 man. + 8 jx. Smb I et II, Simpsons, Tiger Heli Techmo World etc... contre SNes + Street Fighter II Tél. Freddy. Tél : 22-84-35-75

◆ Ech. Castelvania IV et James Bond Jr. contre Road Runner, Sim City, Ranma II. Contacter Bruno. Tél: 58-02-39-77

◆ Vds. jx. MD : Fatal Fury : 250 F. Decap Attack, James Bond : 150 F. ou éch. contre Mortal Kombat, Coolspot, flashback ... Tél. : 42-82-42-32

◆ Ech. Out et This World sur SNin. et James Pond Jr. contre autres jx. Contacter Thierry. Tél : 46-26-77-60

◆ Nes + pistolet + 8 jx + 2 man. Le tout : 1 000 F. ou 150 F. l'une et console : 250 F. Tél: 30-59-88-81

◆ Ech. sur SNin : Pilot Wings et S.Soccer contre Star Wars Starwing etc... Contacter Maxime Tél : 31-24-44-18-22.

◆ Vds. K7 Nes : Black Manta Smb Wrestle Warriors : 200 F. Demander Jonathan. Tél : 99-82-35-38

◆ Vds. Nes + 5 jx. : Tortues Ninja, Tetris, Donkey Kong, Bayou, Billy Megaman Prix : 900 F. Tél : 40-72-75-16

◆ Vds. jx. Nes : Section Z ou éch. contre jx. de sport ; 100 F. Demander Mike entre 17h00 et 21h30. Tél : 21-46-46-37

◆ Vds. S.Bouling pour 300 F. avec le frais de port. Tél : 30-24-02-38

◆ Vds. jx. SNin. : Road Runner Americain avec AD 2L. Le tout : 350 F. Tél. après 17h30. Tél : 62-63-24-88

◆ Vds. ou éch. nbx. jx. SNin, SNes Stc. Appeler Eric après 20h00. Tél : 42-09-37-90

◆ Vds. SNin + 3 jx. Stt. Prince of Persia, S.Star Wars Prix : 2 100. F. à déb. Vds. adapt. US. Contacter Vinh. Tél : 47-02-04-73

◆ Vds. sur Nes jx. Bobbie : 120. F. Contacter Alexandre. Tél: 46-46-45-80

◆ Vds. sur MD : 220 F. Jordan. Birds : 200 F. Mickey et Donald : 250 F. Terminator. Contacter Sylvain. Tél : 30-61-57-40

◆ Vds. ou éch. Zelda III, SF2, Actraiser. de 250 F. à 300 F. ou éch. contre Parodius, Polly & Rockyon ou Alien 3. Tél. après 17h00 : 29-48-21-40

◆ Vds. jx. Street Fighter II (même bte) : 200 F. et GBoy complète : 300 F. port compris. Tél. heures de repas. Tél : 56-92-81-55

◆ Vds. Nes + 3 jx. Tortue Ninja I et II + Californ Games + 2 man. Prix : 550 F. Tél : 47-61-09-00

◆ Vds. jx. SNin : Axelay, Adams Family I. 350 F. Fun ou 450 F. le tout. Contacter Nicolas. Tél : 61-76-41-44

◆ Vds. ou éch. GBoy + 9 jx. : 1 200 F. ou éch. contre Lynx + 9 jx. ou GG + 4 jx. ou Gengoral + 2 jx. Tél. après 17h00. Tel : 46-58-92-52

Nom : ..... **Prénom :** .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... **Ville :** .....

N° de téléphone : .....

Je possède une

❑ Super Nintendo – ❑ Nintendo – ❑ Game Boy

❑ AUTRE.....

Département : ❑❑❑ – ❑ VENTE – ❑ ACHAT – ❑ ÉCHANGE

Libellé de votre annonce (N'oubliez pas votre N° de téléphone)

Titre de votre annonce : .....

.....

.....

.

TECHNIQUES

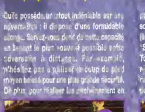
STREET FIGHTER II

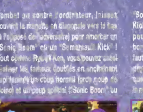
QUATRIEME PARTIE : GUILE

Cela fait déjà quatre mois qu'on a vous les "Techniques Ultimes". Elles ont sauvé du désespoir des milliers de Street Maniacs. Mais nous sommes certains que malgré tout, chaque mois, vous trouvez du bonheur devant cette page classée X où nous vous emmenons avec Ryu, Ken, Chun-Li, Dhalsim et Honda. Aujourd'hui, nous avons étudié Guile (prononcez Gouilesh !) chez nos "Techniques Ultimes", vous progresserez rapidement et deviendrez le meilleur !

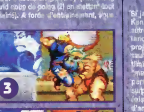
Guile possède un atout indéniable sur ses adversaires : il dispose d'une formidable arme. Surtout dans le duel, quand on a besoin de plus pour pouvoir se défendre efficacement à distance... Pour vous en rendre compte par vous-même, on vous propose un petit exercice très simple : le coup de pied arrière bien placé qui fait mal. Et plus pour l'éviter les entraînements en combat au sommet. Quand vous aurez fini de lire cet article, vous pourrez vous entraîner à ce coup spécial (Sonic Boom) !

Commençons par le commencement. Pour exécuter le coup de pied arrière, il faut savoir tourner le manette. Il faut qu'il se retrouve dans la position opposée à celle qu'il a pour avancer. Si vous avez l'habitude de jouer avec Ryu, Ken, Chun-Li, Dhalsim ou Honda, vous devez donc tourner votre manette de 180°. Si vous jouez avec Blanka, Zangief, Balrog, Vega ou Sagat, vous devez tourner votre manette de 360°. Si vous jouez avec Guile, vous devez tourner votre manette de 540°. Si vous jouez avec Ryu, Ken, Chun-Li, Dhalsim ou Honda, vous devez donc tourner votre manette de 180°. Si vous jouez avec Blanka, Zangief, Balrog, Vega ou Sagat, vous devez tourner votre manette de 360°. Si vous jouez avec Guile, vous devez tourner votre manette de 540°. Si vous jouez avec Ryu, Ken, Chun-Li, Dhalsim ou Honda, vous devez donc tourner votre manette de 180°. Si vous jouez avec Blanka, Zangief, Balrog, Vega ou Sagat, vous devez tourner votre manette de 360°. Si vous jouez avec Guile, vous devez tourner votre manette de 540°.





Ceci est le 1er exercice. Il est très difficile à réaliser mais extrêmement efficace... D'abord, tout en faisant un grand coup de pied sauté vers la droite (1) de votre côté de l'écran, vous devez vous retourner en atterrissant, chercher un grand coup de poing (2) en arrière pour que votre adversaire, qui vous saute dessus, se le prenne en pleine face avec un coup de pied (3). Recommencez 5 fois de suite sans vous faire toucher et vous trouverez le bonheur !



Le 2ème coup de pied arrière est un peu plus délicat à réaliser. Il faut, tout d'abord, vous placer à une distance d'environ 1 mètre de votre adversaire, face à lui. Ensuite, vous devez lancer votre "Sonic Boom" (↓↘→ + poing) et, au moment où votre adversaire s'élèvera en l'air, à moyenne distance, il faut sauter (↑) et lancer un coup de pied arrière (↓↘→ + coup de pied). Ce coup de pied arrière doit être lancé au moment où votre adversaire arrive au niveau de votre "Sonic Boom" (↓↘→ + poing). Cette technique est très efficace contre les "Sonic Boom" car elle permet à votre adversaire d'éviter votre "Sonic Boom" et de vous sauter dessus. Cependant, il faut savoir le faire au bon moment car si votre "Sonic Boom" (↓↘→ + poing) est lancé trop tôt, votre adversaire aura le temps de se relever et de vous sauter dessus. Si votre "Sonic Boom" (↓↘→ + poing) est lancé trop tard

NOS LECTEURS SE LA DONNENT... (LA PAROLE)

Salut à tous !
Ça-y-est vous vous êtes bien gavés la panse de fois gras, de saumon fumé et d'huitres douteuses. Le champ coulait à flot et vous vous êtes finis avec une grosse dinde des familles suivie d'une bûche maousse kosto ! C'est bon, vous avez eu tout le loisir de digérer ?! Alors tant mieux ! Ah mais j'y pense, festivités riment avec Noël et Noël avec gros cadeaux. Et qui dit gros cadeaux dit souvent GROSSES CARTOUCHES ou GROSSES CONSOLES !!! Et grosses cartouches dans la cheminée riment avec gros paquet de lettres sur mon bureau... Zallonzboulot !!!

● *Encore deux lectrices en perdition ! "Nous n'avons toujours pas compris les tenants et les aboutissants du Mode 7 de la Super Nintendo." Sophie, Dalma écoutez bien... c'est très très simple : Le Mode 7 est en fait un écran graphique sur lequel les programmeurs peuvent intervenir comme bon leur semble en tapant juste une ligne de programme pour "appeler" différents effets visuels sans avoir à les programmer. Donc plus besoin de se perdre dans d'interminables programmes pour créer les effets de ZOOM utilisé de SCROLLING, le mode 7 intégré à la Super Nintendo les gère très bien tout seul (à noter, l'impossibilité d'y inclure du relief). Super formation Soccer, F-Zero, Pilot Wings, Mario Kart, Super Tennis, Blanco, Air Diver sont quelques uns des jeux qui utilisent le mode 7 de la Super Nintendo. C'est plus clair ? Eh ben tant mieux parce que je ne le savais pas tous les jours ! mieux parce que je ne le savais pas tous les jours !*

Sophie, 13 Marseille/Dalma, Jeanmeurhere-surlflipZone.

● *90% des questions que vous m'envoyez se rapportent exclusivement aux futures sorties de jeux ou à des comparatifs du style "entre Mortal Kombat et Street Turbo, qui c'est-ce le meilleur pour ma console ?" (je vous rappelle qu'il y a plein d'autres domaines super intéressants crébouillon). La lettre de Julien ne fait pas exception mais à le bonheur d'être représentative de l'ensemble des dernières lettres reçues. Z'on y go : "Est-ce que Mister Nutz est mieux que Mario All Stars?" Question difficile mon p'tit juju ! Voyons, voyons... Mister Nutz est à mon humble avis graphiquement mieux réussi que ne l'est Mario All Stars. Par contre, question diversité de jeu et durée de vie, Mario All Stars pulvérise littéralement son concurrent. Pour le reste : intérêt, maniabilité, son, animation... ils sont tous les deux aussi bons ! Donc à toi de voir non p'tit juju. "et Mortal Kombat Vs Ranma1/2, c'est quoi la version ?" Sans l'ombre d'un doute, je choisirez Ranma 1/2 autant pour son humour que pour son excellente réalisation ! Évidemment, je ne vous cacherai pas que je ne suis pas un gros fan de Martial Kombat. Que ce soit en versions consoles ou arcade, les coups de base des persos sont tous identiques (à part les habits qui changent, les mouvements, c'est du pareil au même !). Par dessus ça, j'ajouterai que maniabilité et fluidité n'ont pas été parfaitement maîtrisées, loin de là ! (message minute). "Et entre Ranma 1/2 et DragonBall Z ?" Les deux sont excellents ! Je te les conseille donc tous les deux (si tu n'as pas Street Fighter 2 ou Street Turbo évidemment). Dernière question qui revient inlassablement lettres après lettres : "Le CD rom de la Super Nintendo est-il encore prévu ?" NON, NON et NON !!! Le projet de lecteur CD rom pour la SNIN a été remplacé par un projet nettement plus ambitieux : une 64 bits qui porte le doux nom de Project Reality. Aucune date n'a été annoncée jusqu'à présent par Nintendo. Wait & See...*

Julien, 85 Mortagne/Sèvre.

● *Végéta, le retour ! On attend toujours tes dessins avec beaucoup d'impatience et comme toujours, on n'est pas déçus !!! PS : Trunks cherche désespérément à rentrer en contact avec toi pour illustrer un fanzine consoles. Bref, si la proposition t'intéresse mon p'tit Végéta, n'hésite pas à écrire à : Trunks/Gentelk case postale 69, 1000 Lausanne 7 St-Paul (Suisse).*

Prince Végéta.

● *Décidément, c'est vraiment la mode des pseudos mystérieux ! Après Végéta, Super Streetor de l'espace, Perfect Cell ou Megaman 40 douze, voici maintenant C18 (strange comme pseudo, non ?!). Elle accompagne ses œuvres d'une petite question : "Super Street Fighter 2 va-t-il être adapté sur*

console et quand ?" Mon p'tit doigt me dit qu'il sera adapté un jour ou l'autre, l'un contre, tu dire une date...? C'est une autre paire de manches !

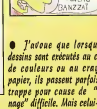
C 18, 91 Epinay sur Orge.

● *Tous les persos de Street croqués par Sébastien... plus une nouvelle œuvre de Perfect Cell : du bon boulot ! Sébastien, 60 Creipy-en-Valois et Perfect Cell.*

● *"Quelles différences entre la Super Nes française et Américaine ?" Facile mon gars, suffisait d'le demander : tout d'abord, le 16 bits américaine s'appelle Super Nes et la française, Super Nintendo (voilà une bonne chose de faite). La SNES est cadencée à la norme NTSC (idem pour le Japon), c'est à dire qu'elle tourne à 60 hertz alors que la SNIN ne tourne qu'à 50 hertz (la console américaine est donc 1/6 me plus rapide que son homologue Européenne). De plus, il y a des problèmes de compatibilité inhérents aux deux modèles : si tu joues sur SNIN avec un jeu américain (ex vice versa), il te faut un adaptateur spécial pour rendre le jeu compatible (entre 100 et 200 frs max). Voilà tu sais tout ! "A votre avis, quels sont les jeux SNIN à la mode en ce moment ?" Dans la rubrique aventure je choisirais Secret of Mana... en «action, Bomberman... et en combat, David et Lionel les streeteurs/Hattée me HURLENT en cœur Street Fighter 2 Turbo !!!*

● *Moi quand je met la main sur un dessin inspiré de l'univers des Simpsons... je craque littéralement et le passe en priorité (avis aux amateurs) ! (?)*

Michaël, 66 Canohès.



● *J'avoue que lorsque les dessins sont exécutés au crayon de couleurs ou au crayon à papier, ils passent parfois à la trappe pour cause de "scannage" difficile. Mais celui-là est tellement beau que je n'ai pas pu m'empêcher...*

Olivier, 64 Pau

● *Un super dessin réalisée par une petite lectrice qui n'a pas eu le temps d'acheter Banzzai à Vic, Adélaïde, faudrait penser à ne pas oublier les choses importantes !*

Les Tiny Toon en folie !

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis. Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo. Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!! Entamez un voyage fantastique dans un monde féerique.

Screen: Super Nintendo Entertainment System

Screen: Super Nintendo Entertainment System

Avec Tiny Toon Adventures, les programmeurs se sont vraiment surpassés. Le dessin animé n'est pas loin ! 92 %

BANZAI

KONAMI®

La passion des jeux

Screens: Super Nintendo Entertainment System

Pour tout renseignement sur les yeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bandai France.

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT. LP. © 1993 ". Nintendo®, SNES ™, NES ™, GAME BOY ™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

CE JEU EST VOTRE UNIQUE CHANCE DE CONDUIRE UN JOUR UNE LAMBORGHINI

play the game

UNE PRESSE UNANIME :

91% 90%

SUPER NES CD-ROM MOUSE

2 Joueurs SUPER Action!

SUPER SCOPE

Pour recevoir un ***POSTER GRATUIT****:*
Completez et renvoyez ce bon accompagné de 4,40F en timbres.

Nom & Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal [ ][ ][ ][ ][ ] Ville: .....

Je possède une console : ☐ GB ☐ NES ☐ SNES AUTRES : .....

Bon à retourner à : ***Club Titus :*** *28 ter, avenue de Versailles - 93220 Gagny.*

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

existe aussi sur les ordinateurs AMIGA et compatibles PC.

28 ter, avenue de Versailles
93220 GAGNY - FRANCE - TLX : 15 (1) 43 02 16 62